

**Xbox:** Microsoft pokazuje 8 gier • **KONKURS:** wygraj 16 gier na PS2

**PlayStation** • **Dreamcast** • **PS2** • **Nintendo 64** • **GameBoy**

# NEO PLUS

KWIECIEŃ 2001 (04/2001) CENA 6.42 ZŁ (W TYM 7% VAT)

31

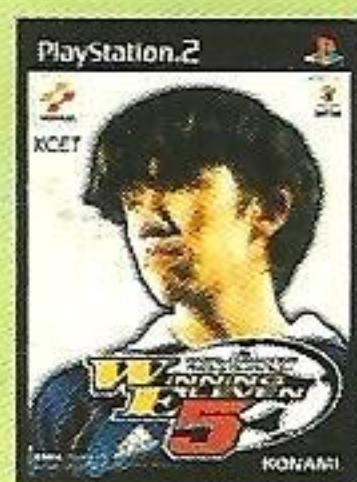
## Gangsta Sheet!



**Grand Theft Auto 3**  
nadchodzi prawdziwa  
nowa generacja gier

### RECENZJE HITÓW

- **PHANTASY STAR ONLINE**
- **RING OF RED** • **SW: STARFIGHTER**
- **TIME CRISIS PROJECT TITAN**
- **UNREAL TOURNAMENT DC**
- **QUAKE III REVOLUTION**



MegaImport: **WINNING ELEVEN 5** czyli  
**ISS PRO na PS2**

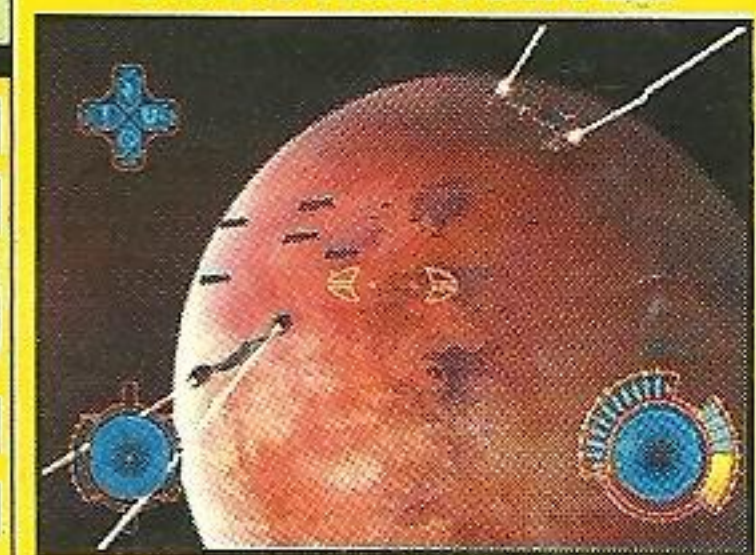
### GET CONNECTED!

Zabierz Dreamcasta w podróż po sieci:  
DAYTONA! UNREAL! PHANTASY STAR! i inne

### KONKRETNE OPISY

- **PHANTASY STAR ONLINE** • **CARRIER**
- **LEGEND OF ZELDA – MAJORA'S MASK**
- **HARVEST MOON** • **FEAR EFFECT 2 CZ.2**

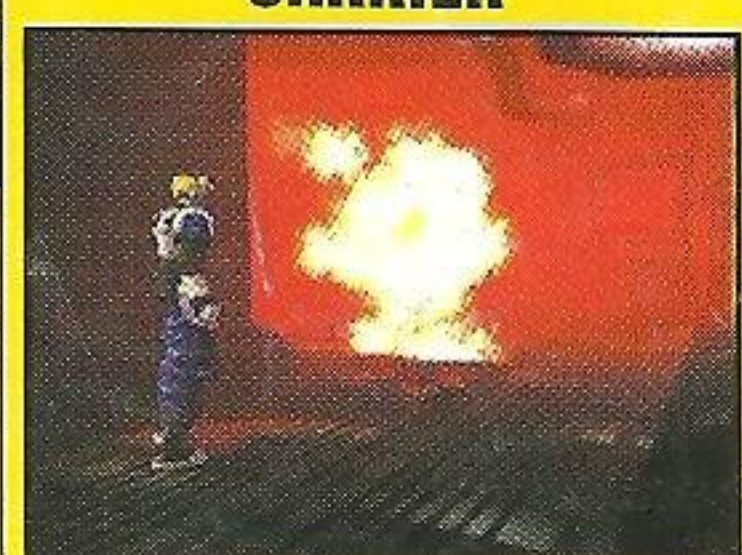
SW: STARFIGHTER



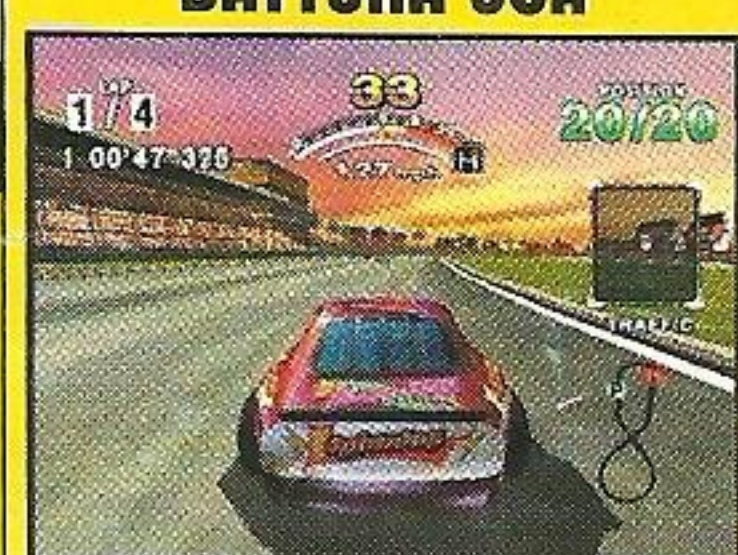
TIME CRISIS PROJ. TITAN



CARRIER



DAYTONA USA



### IMPORT

Bloody Roar 3  
Hundred Swords  
Extermination  
Giga Wings 2

INDEPENDENT PRESS



9 771505 820011

WWW.NEOPPLUS.COM.PL

ISSN 1505-8204 - INDEX 345342



# SOFTBOX

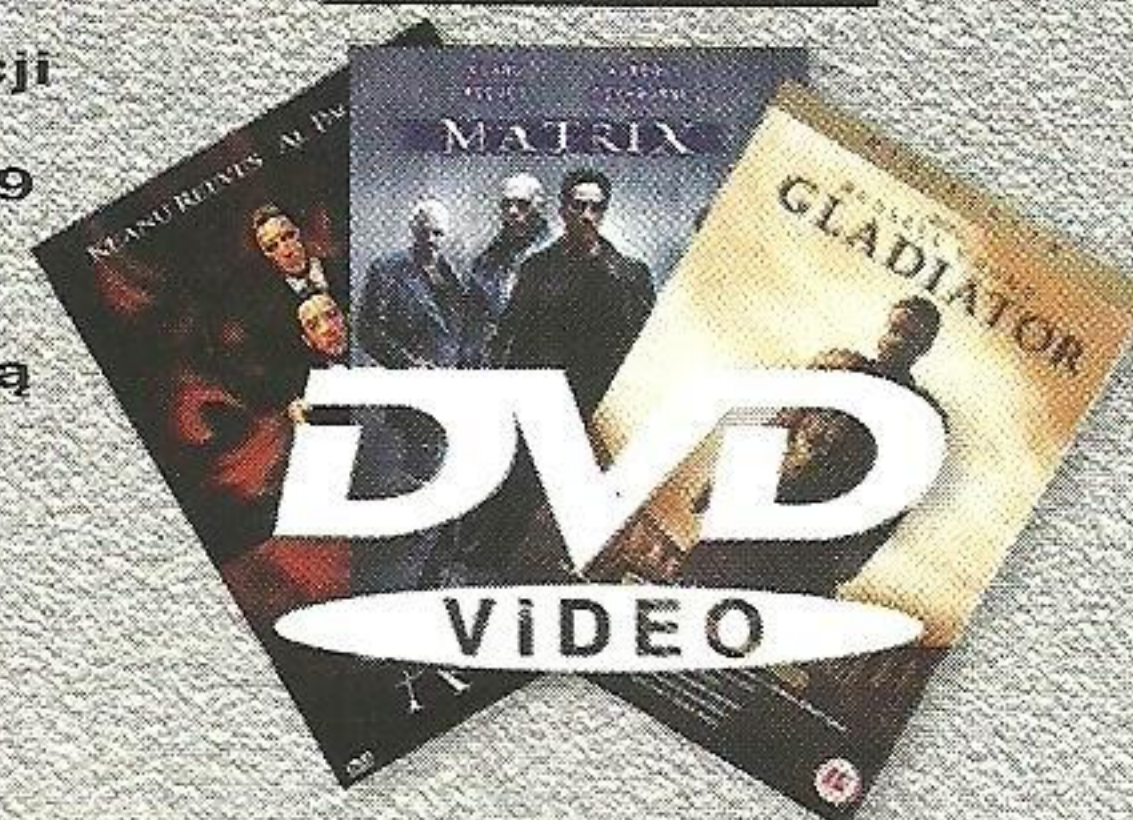
tel. (022) 865 35 50

Codziennie: 10<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>

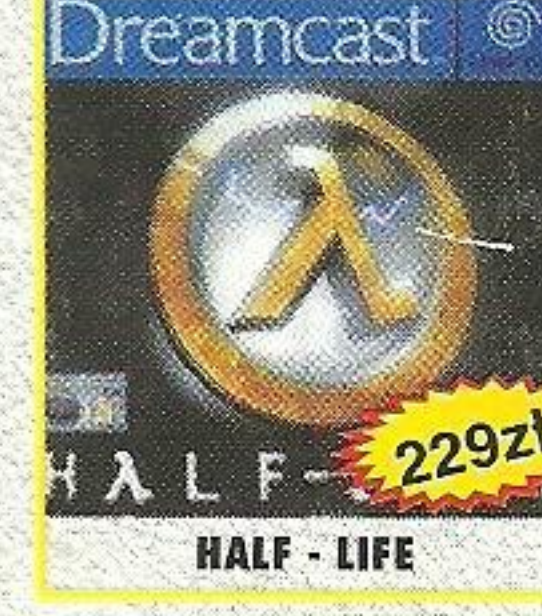
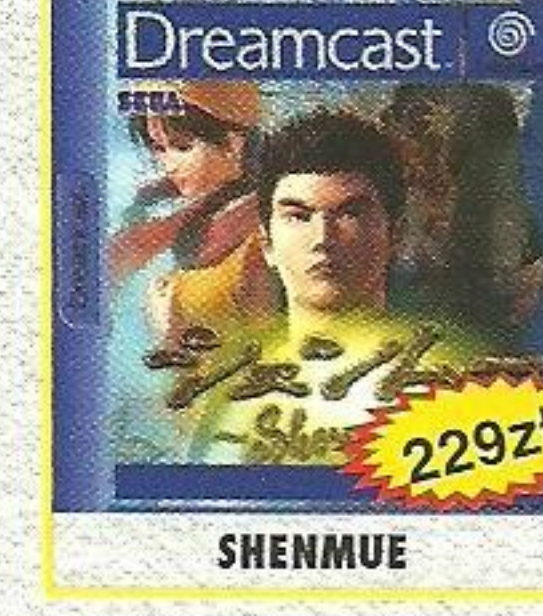
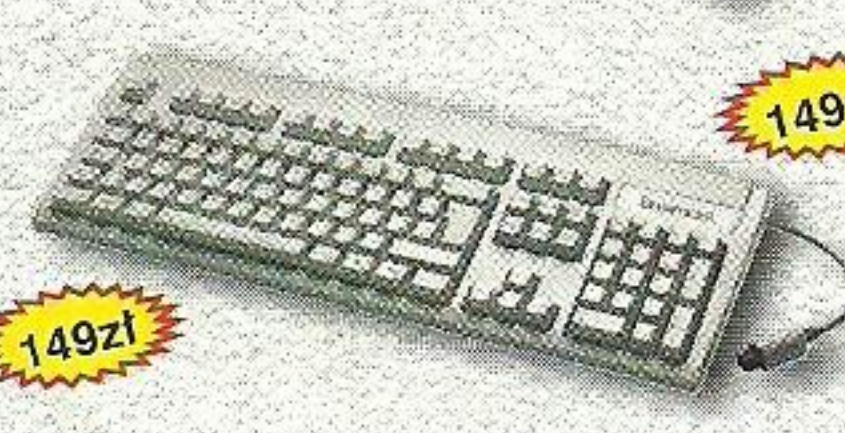
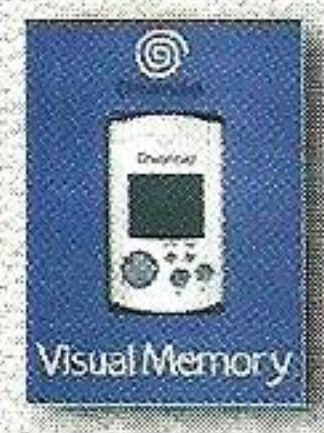
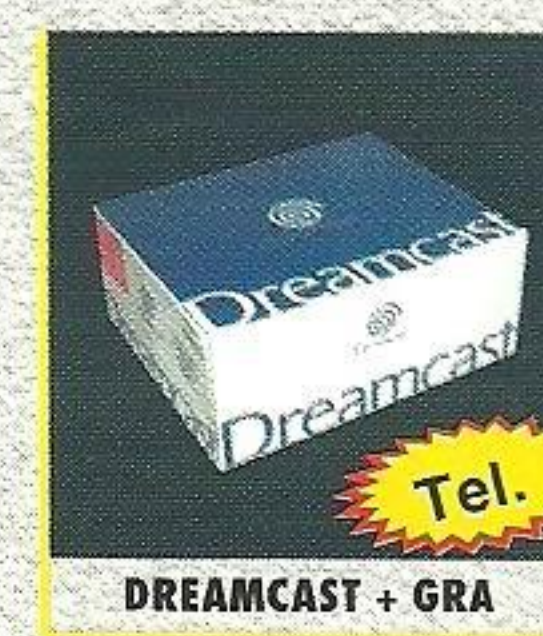
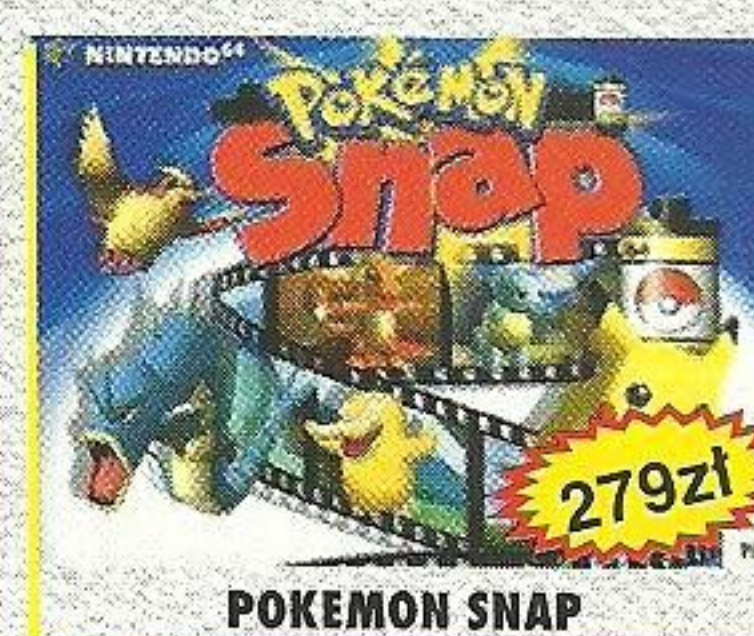
[www.softbox.pl](http://www.softbox.pl)

**Prowadzimy Sprzedaż hurtową i serwis**

- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny (dopłata 29 pln)
- szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy
- pełną ofertę dołączamy do każdej przesyłki



W ofercie mamy filmy na DVD



**PS 2 + GLADIATOR**



**... i inne produkty zawsze w dobrych cenach !!!**



84 STRONY! 84 STRONY! 84 STRONY! 84 STRONY!

**Produkt**

magazyn komiksowy

WOJ  
GAN

Nie muszę obcy  
do to niestety  
sądzę i boga  
tylko skłaniają  
aparat egzekucyjny  
russa...  
ostatni  
nowy  
kopia  
zabitym...  
Lary...  
mimo...  
mimo...  
mimo...

REKLAMA

# PRODUKT 5 wciąż do kupienia!

A w nim: Osiedle Swoboda: Ballada o Bystrym, Dren: Sirena- prolog, Gangsta epizod 1, Jeź Jerzy, Jur i reszta szaleństwa...

**KUPUJ PRODUKT!  
DOŁĄCZ DO AKCJI:  
MY NIE MAMY  
ZWROTOW!**

**A JUŻ W POŁOWIE KWIETNIA PRODUKT #6!**

Ilustracja: Filip Myszkowski (projekt, rysunek, heavy metal, browar) , Sledziu (komputer, THC) .



# NEO PLUS

nr 31 kwiecień  
(04/2001)  
ISSN 1505-8204

**Redaktor naczelny**  
Marcin Górecki

**Z-ca red. nacz.**  
Krzysztof Papliński

**Zespół redakcyjny**  
Łukasz Bura  
Anek  
Jakub Głuszkiewicz  
Marcin Kawa  
Szymon Maślak  
Miłosz  
Grzegorz Oleksiuk  
Florian Piotrowski  
Tomek Rejdych  
Marcin Sikora  
Bogdan Wiciński

**Oprawa Graficzna**  
Independent Design Group

**Korekta**  
Thomas the tank engine

**Naświetlenia**  
Studio Kwadrat

**Druk**  
ELANDERS Polska  
00-031 Warszawa  
ul. Szpitalna 6 p. 8  
tel 022 625-18-00

**Adres do korespondencji**  
-NEO PLUS-  
Skrytka Poczтовая 85  
00-963 Warszawa 81

**e-mail**  
gulash@neoplus.com.pl  
banan@neoplus.com.pl

**www**  
www.neoplus.com.pl

**Prenumerata hotline**  
tel: (0-22) 643-62-65

**Zamówienia reklamowe**  
tel / fax: (0-22) 654-15-32

**Wydawca**  
INDEPENDENT PRESS

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub w fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Greetz:

G-Ash: Jo my dearest!  
Zyga PL za konkretne ruchy.  
Banan: Krzyskowi za support  
Konami za ISS'a i ROR  
Frustratom za troskę  
Razem: Pjonst za support w krytycznej sytuacji

Jeszcze niedawno Internet był kojarzony jedynie z komputerami osobistymi. Rzeczywiście, surfowanie w sieci przy pomocy PC'eta jest wygodne, ale konsole nie gęsi... Do niedawna możliwości sieciowe Dreamcasta były jedynie papierowymi sloganami. Wraz z nadejściem gier obsługujących modem sytuacja uległa zmianie. Teraz nie tylko możemy obsługiwać pocztę i przeglądać strony WWW przy pomocy konsoli i telewizora. Możemy także grać! Okazuje się nawet, że jest w co.

O naszych wrażeniach związanych z testami gier sieciowych przeczytacie w stosownym artykule. Jedno tylko zaczyna nas zastanawiać: jeśli konsola-zombie (Dreambie lub Zombcast) kosztująca tak mało potrafi tak wiele, to czego możemy spodziewać się po gigantach rynku? Co zaoferują nam PS2 i Xbox, gdy wreszcie zostanie ogłoszony plan przyłączenia ich użytkowników do Sieci? Nie wiadomo. Ale nie ulega wątpliwości, że w ciągu najbliższych kilku lat gry Online staną się najpopularniejsze. I super.

BiG [Banan i Gulash]



## GTA 3 NADCIAGA

Gangole, bejzbole i ja cię...kręcę. Vandal postanowił spenetrować szeregi zorganizowanych grup przestępczych i przybył do nas z kilkoma szkicami, screenami i fajnym dresikiem. Nauczna relacja naszego dzielnego człowieka z oględzin GTA 3:

strona 21

## GET CONNECTED



Na pierwszy rzut oka odziany w o wiele za luźne dżinsy koleś z kozią bródką nie ma nic wspólnego z Dreamcastem. A przynajmniej nic nam nie wiadomo na temat tego czy wokalista Stereo MC's grał na konsolach. Ale gdyby to było możliwe, to do tego numeru Nr dorzucilibyśmy ich singla "Connected"... Odpowiedź:

strona 26

## ISS PRO na PS2!

Właściwy człowiek na właściwym miejscu. Marcel zaprzęgił swój analityczny umysł do przebadania zjawiska jakim jest pojawienie się wreszcie pełnej wersji jedynie słusznego ISS'a tworzonego przez Konami Tokio. WINNING ELEVEN 5 na PS2 jest... jest... A zresztą co ja tutaj będę.

str 31



## PORADNIKI

Aż pięć poradników do gier na trzy platformy sprzętowe. Dla fanów PlayStation mamy dokończenie opisu do FEAR EFFECT RETRO HELIX oraz poradnik do farmerskiego erpega HARVEST MOON: BACK TO NATURE. Użytkownicy Dreamcasta ucieszą się z podpowiedzi do PHANTASY STAR ONLINE oraz CARRIER. Wreszcie coś dla miłośników Nintendo 64 - pełne rozwiązanie do ZELDA: MAJORA'S MASK.





## Quake III Revolution

str. 44

QUAKE III na PlayStation 2. O jakiej rewolucji mówi tytuł? Gulash sprawdza.



## Phantasy Star Online

str. 64

Rewolucja nadeszła - pierwszy erpeg na konsoli w sieci. Banan zagłębia się.



## Star Wars: Starfighter

str. 48

Gwiezdne Wojny atakują konsolę Sony. Gulash zasiada za sterami...



## Unreal Tournament

str 54

Dreamcast dostał w tym miesiącu konwersję UT. Grabarz fraguje...



## Ring Of Red

- str. 60

Czas na bardziej zrozumiałą wersję tej gry. Banan wchodzi w świat japońskich wojen domowych i wielkich mechów.

## news

|                           |    |
|---------------------------|----|
| MICROSOFT GAMESTOCK ..... | 5  |
| GRAND THEFT AUTO 3 .....  | 22 |

## importy

|                            |    |
|----------------------------|----|
| BLOODY ROAR 3 .....        | 26 |
| EXTERMINATION .....        | 28 |
| FIRE PRO WRESTLING D ..... | 29 |
| GIGA WINGS 2 .....         | 29 |
| HUNDRED SWORDS .....       | 30 |
| WINNING ELEVEN 5 .....     | 31 |

## raport

|                              |    |
|------------------------------|----|
| GET YOURSELF CONNECTED ..... | 36 |
|------------------------------|----|

## recenzje

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| A1 GAMES: SNOWBOARDING .....          | 42 |
| A1 GAMES: BOXING .....                | 42 |
| A1 GAMES: BILLARDS .....              | 42 |
| ARMY MEN WORLD WAR: FINAL FRONT ..... | 57 |
| CARRIER .....                         | 66 |
| CHARGE 'N' BLAST .....                | 57 |
| DAYTONA USA .....                     | 62 |
| EUROPEAN SUPER LEAGUE .....           | 43 |
| FIGHTING VIPERS 2 .....               | 46 |
| JEREMY MCGARTH SUPERCROSS 2000 .....  | 43 |
| LIBEROGRADE INTERNATIONAL .....       | 47 |
| PHANTASY STAR ONLINE .....            | 64 |
| PINBALL POWER .....                   | 43 |
| PIPEMANIA 3D .....                    | 46 |
| QUAKE III REVOLUTION .....            | 44 |
| RING OF RED .....                     | 60 |
| SEGA SMASH PACK .....                 | 56 |
| STAR WARS: STARFIGHTER .....          | 48 |
| SURF ROCKET RACER .....               | 59 |
| TOY STORY RACER .....                 | 58 |
| THE MISSION .....                     | 42 |
| TIME CRISIS: PROJECT TITAN .....      | 63 |
| UNREAL TOURNAMENT .....               | 54 |
| VANISHING POINT .....                 | 43 |

## help!

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| CARRIER .....                          | 83 |
| FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX cz. 2 ..... | 74 |
| HARVEST MOON: BACK TO NATURE .....     | 80 |
| LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK .....   | 70 |
| PHANTASY STAR ONLINE .....             | 77 |
| TIPS & TRICKS .....                    | 86 |

## redakcja

|                     |    |
|---------------------|----|
| ARCADIA .....       | 88 |
| ARCHIWALIA .....    | 93 |
| COOL STUPH .....    | 98 |
| FAQ .....           | 94 |
| GAWĘDY PO FAI ..... | 89 |
| ISS PARTY .....     | 84 |
| POCKET .....        | 71 |
| PRENUMERATA .....   | 91 |

Transmission

no. 31



# NEWS

## Xbox: Microsoft GAMESTOCK

**Dwunastego marca 2001 Microsoft zaprezentował osiem gier, które mają wstrząsnąć światem wraz z premierą Xboxa.**

W dniach 12-13 marca, w miasteczku Redmond w stanie Washington po raz kolejny miała miejsce firmowana logiem Microsoftu wystawa Gamestock 2001. Jest to wydarzenie, podczas którego koncern Billa Gatesa prezentuje dziennikarzom swoje nowe gry w akcji. Tym razem wystawa była jednak dla konsolowego świata bardzo doniosła, gdyż oprócz produktów przeznaczonych na rynek komputerów PC pokazano gry, aktualnie przygotowywane na konsolę Microsoftu.

Była to pierwsza jak dotychczas okazja, podczas której dziennikarze mogli na

własne oczy ujrzeć nadchodzące produkcje w akcji. Wystawę uświetnił swoją osobą Ed Fries, wiceprezes działu zajmującego się grami w Microsoft. W krótkiej przemowie opowiedział, co będzie można obejrzeć na pokazie. Stwierdził także, że "tegoroczna edycja Gamestock jest miejscem w którym po raz pierwszy można zobaczyć jak najlepsi fachowcy w branży wprowadzają gry video na zupełnie nowe obszary, dające zupełnie nowe możliwości w ich tworzeniu". Nas oczywiście interesują przede wszystkim gry. To, co zaprezentowano na wystawie budzi jednak bardzo mieszane

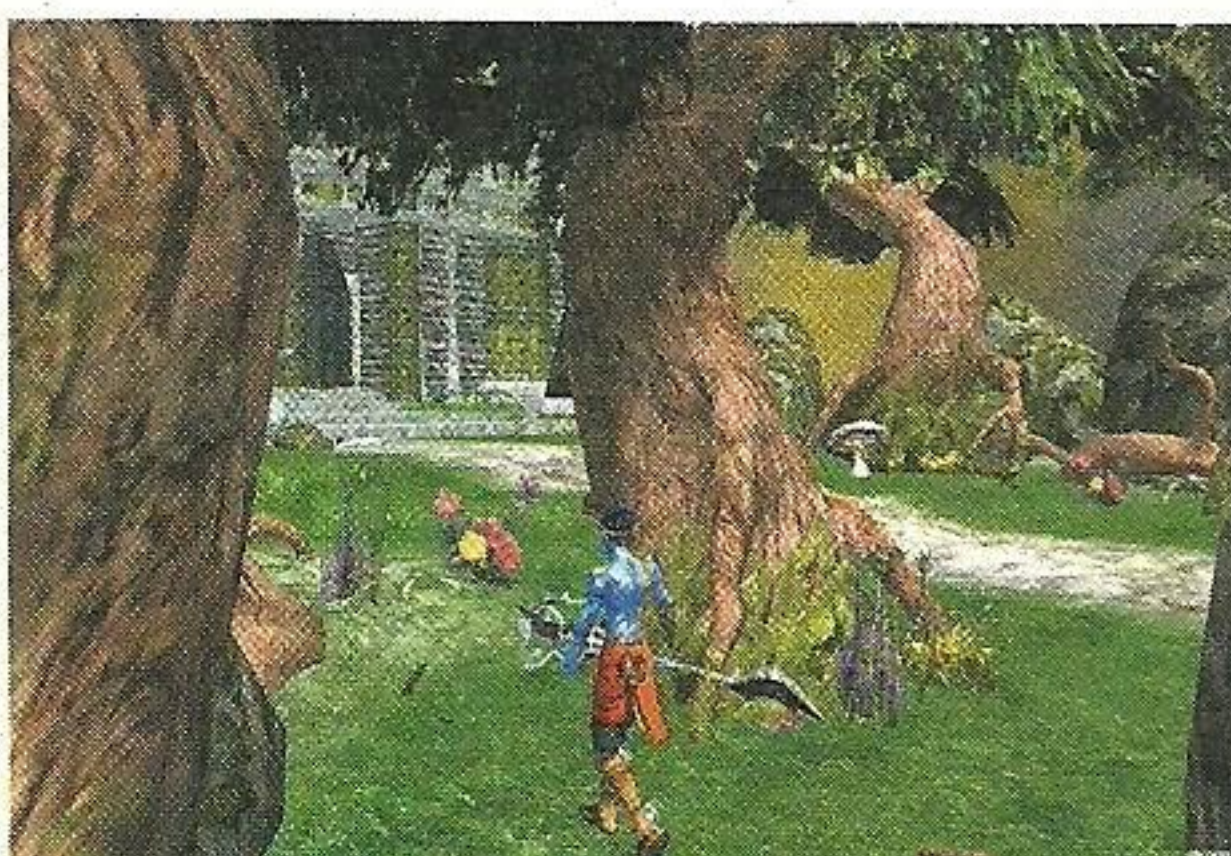
uczucia. Nie da się zaprzeczyć, że wszystkie pokazane gry były przepiękne - jeszcze nigdy na konsolach nie było nam dane zobaczyć tak ładnej i szczegółowej grafiki, ale... Oprócz Project Gotham i Halo, większość zaserwowanych dziennikarzom produkcji przypomina raczej odgrzewany kotlet. Nie można się oprzeć uczuciu, że autorom zabrakło nowych pomysłów, i skupili się na tym, co znane i popularne - nie może więc być mowy o przełomowym nowatorstwie. Po prostu firma stawia na znane i popularne tematy. Pamiętajmy jednak, że to dopiero wierzchołek góry lodowej - to gry, które

wyda tylko Microsoft. Będzie ich o wiele więcej, gdy podczas E3 pokaz dadzą inne firmy. Poziom samych gier był bardzo nierówny (vide doskonały Halo i zupełnie przeciętny Amped). Można odnieść wrażenie, że szykuje się powtórka z historii PlayStation, która jak wiadomo cierpi z powodu zalewu tanich i pospiesznie kleconych gier. Ale dość już tych narzekań. Przed wami krótki materiał na temat każdej z prezentowanych na Gamestock produkcji. Mamy nadzieję, że rozwieje on wasze wątpliwości co do poziomu pokazanych gier. [Vandal]



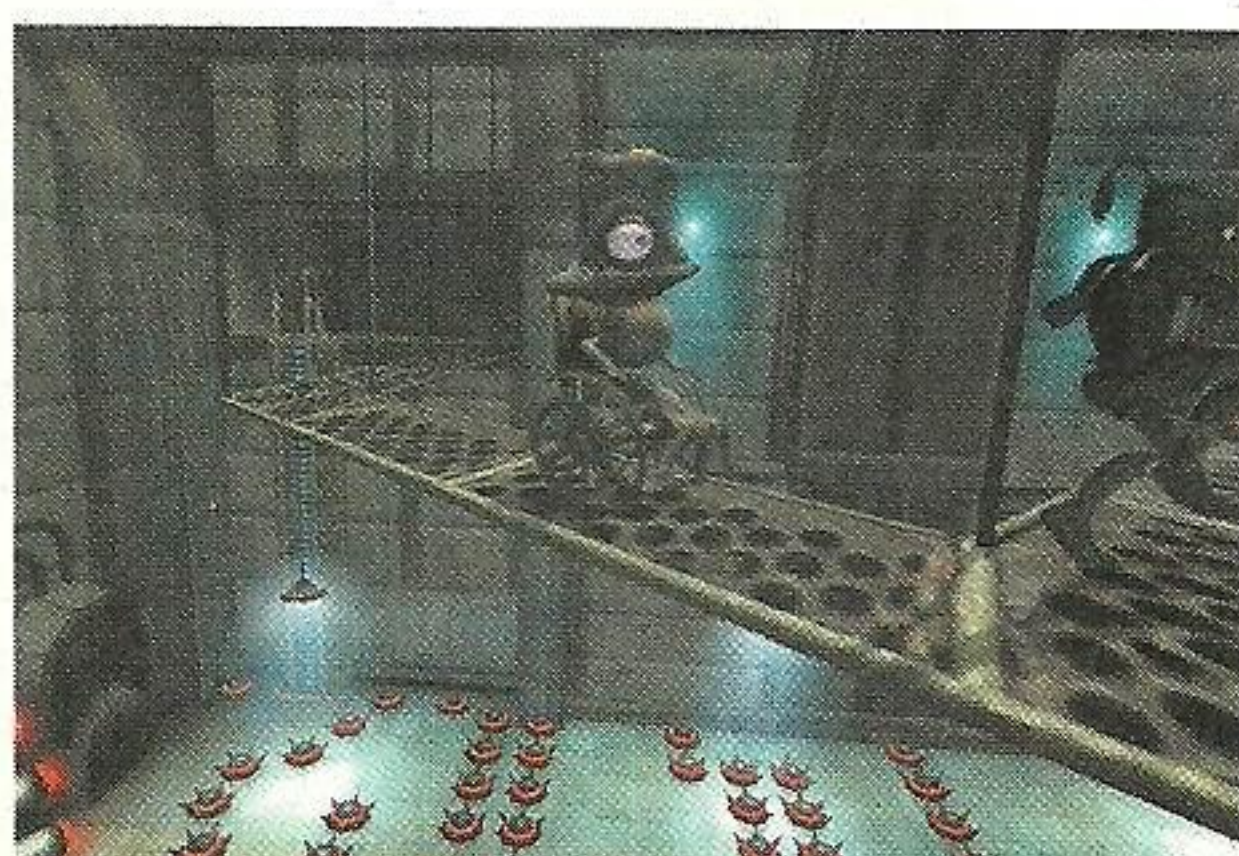
**AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING**

Piękna grafika jest niebywale szczegółowa i płynna, modele postaci są duże i wyraźne, a na drzewach niemal widać pojedyncze liście. Ale to niestety wszystko, co ma do zaoferowania ten snowboard. Grze wyraźnie brakuje nowych pomysłów (może poza możliwością wrzucenia na twardy dysk Xboxa swoich utworów muzycznych), a i dynamika jazdy wypada błado w porównaniu do dostępnych już na rynku snowboardów. Jednym słowem: nie najlepiej. Mamy nadzieję, że do czasu premiery autorzy wtłoczą w swoje dzieło choć trochę świeżości, która przykułaby uwagę graczy - inaczej nie wróżymy tej grze przyszłości.



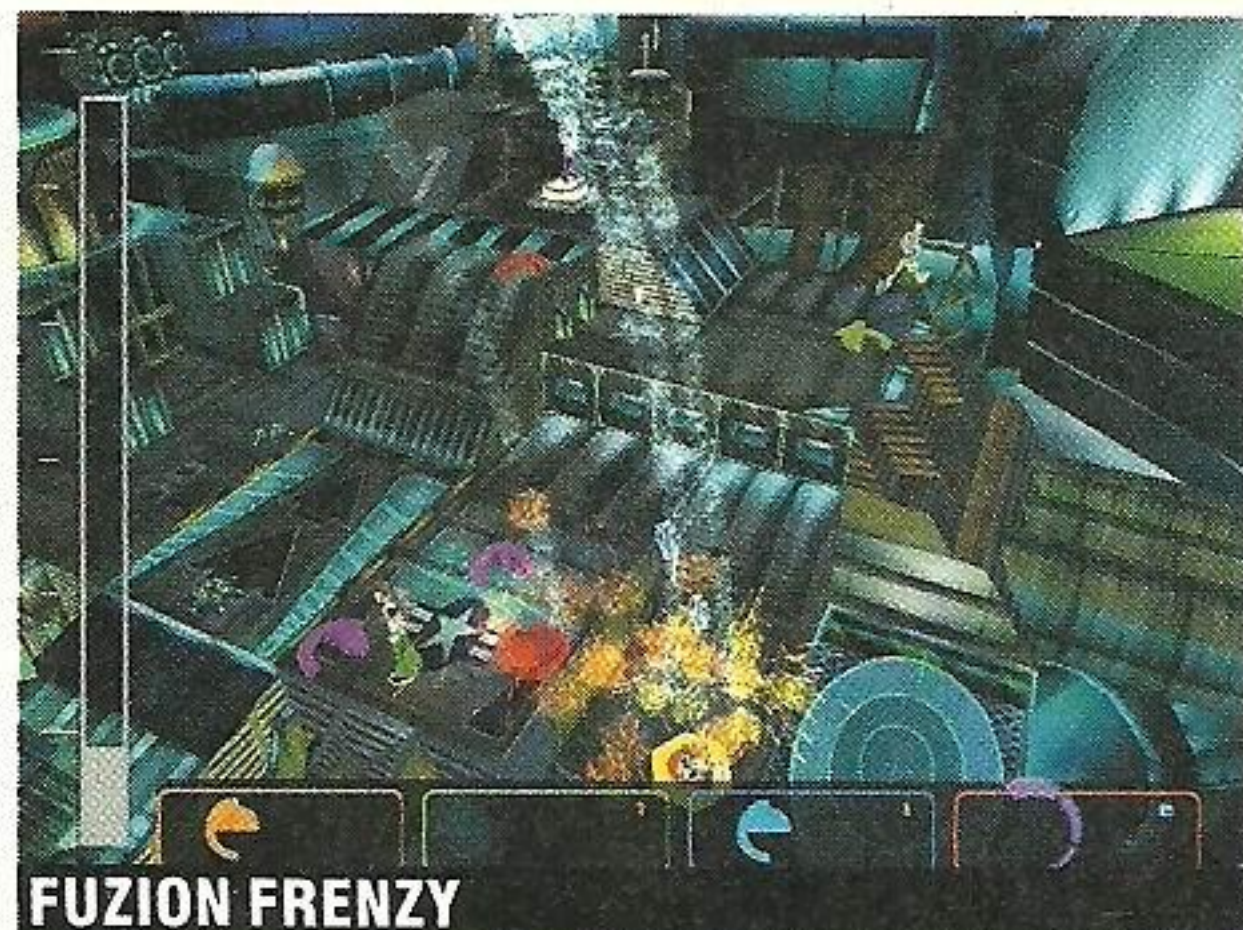
**AZURIK - RISE OF PERATHIA**

Platformówka 3D. Zadaniem gracza będzie przebrnąć przez cztery światy: ognia, wody, ziemi i powietrza. Tytułowy Azurik to imię głównego bohatera, które ma zapewne sporo wspólnego z jego kolorem, kołes jest bowiem pomalowany na niebiesko. Sama gra to przede wszystkim sporo biegania, walki i rozwiązywania zagadek - w sumie nic, czego nie było już wcześniej. Autorzy zachwalają także rozbudowaną część fabularną gry. Przy całej tej znakomitej oprawie jest tylko jeden szkopuł, a mianowicie koszmarnie antypatyczny bohater. Jeśli autorzy nie zmienią tej postaci, może się okazać, że nikt w Azurika nie będzie chciał grać.



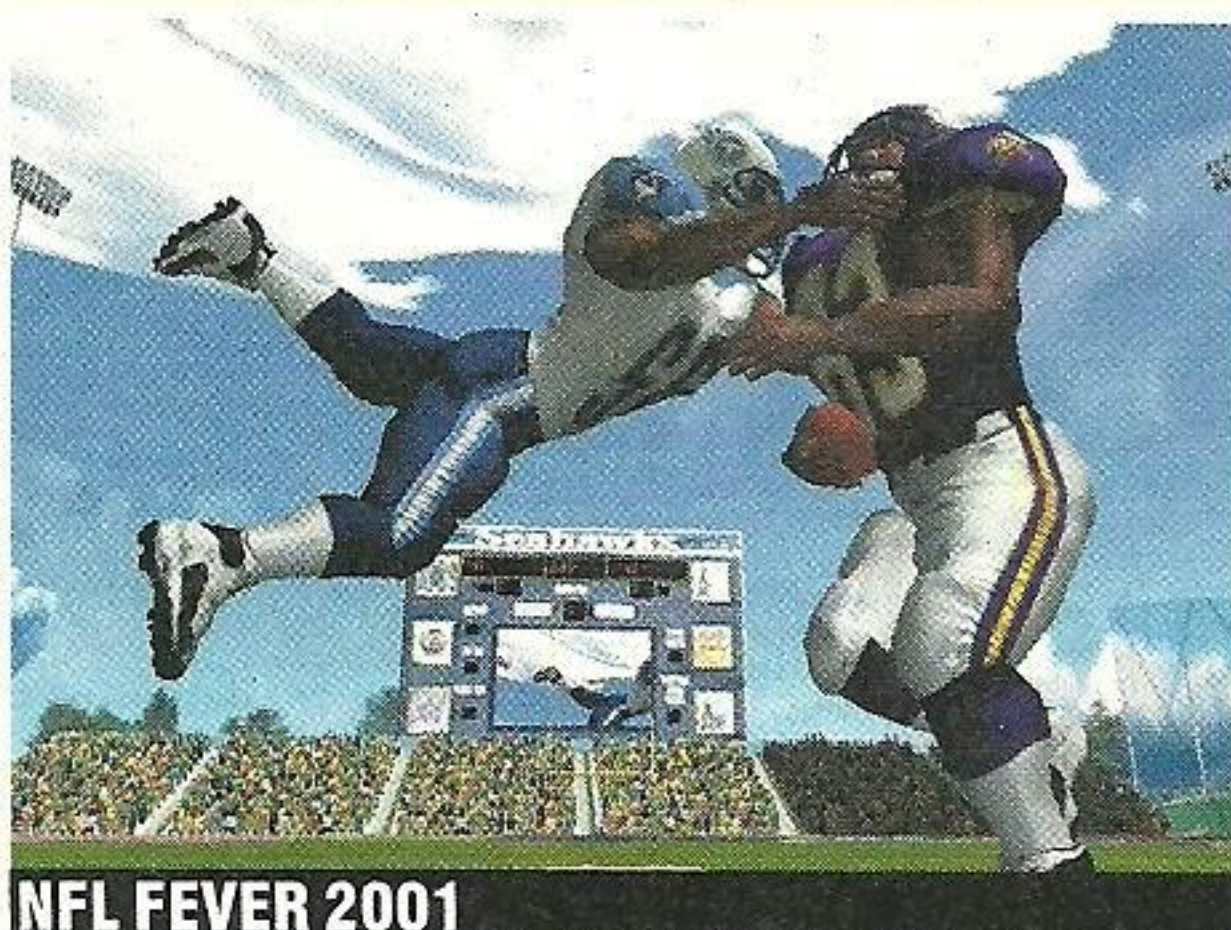
**ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE**

O tej grze powiedziano już chyba wszystko, co tylko można powiedzieć. Ale skoro nadarza się okazja powtórzyć to raz jeszcze... Po pierwsze: sporo tutaj nowatorskich rozwiązań i pomysłów. Rzucają się w oczy akcje zespołowe, wymagające skorzystania z umiejętności obu bohaterów. Przykładem niech będzie kaleki kumpel Abe'a, Munch - kompletnie nieprzydatny na ziemi, jest niezastąpiony w wodzie. Mile lechcą także różnorakie power-up'y, dodające prędkości, zwrotności, przyczepności itp. Po wtóre (niespodzianka) - cudowna oprawa, z pięknym oświetleniem, genialnie oddaną mimiką i bogatymi w detale teksturami. Hit.



**FUZION FRENZY**

Pierwsza party-game na Xbox'a - w końcu konsola Microsoftu ma od czegoś cztery wejścia na joypady. No i oczywiście gra czerpie garściami z serii MARIO PARTY. Mają być multiplayerowe akcje na 4 osoby, ma być 45 mini gier. Do tego prosta, choć ładna grafika z mnóstwem całkiem przyjemnych dla oka efektów. Niby nic nowego, ale to dobrze, że od początku dostępne będą produkcje zaprojektowane do zabawy w kilka osób. Poza tym developerzy z Blitz Games obiecują masę poziomów i ukrytych bonusów. W sumie: fajna, ładna gierka dla każdego. Może być, ale żaden tam killer...



**NFL FEVER 2001**

NFL Fever 2002 daje możliwość zagrania w raczej średnio popularny u nas futbol amerykański. Wrażenie robi piękna grafika, z idealnie dopracowanymi modelami graczy i bardzo szczegółowymi teksturami, oraz nienagannie płynna animacja. Rozgrywka toczy się podobnie jak w innych grach o tej tematyce, które mieliśmy okazję zobaczyć na konsolach. Czyli: bez rewelacji. To po prostu kolejna, rzetelna gra na zachodni rynek. Poza tym jakoś nie umiemy wyobrazić sobie tłumów polskich graczy rzucających się na nawet najpiękniejszy NFL. Widać urok amerykańskich sportów nie działa na Europejczyków.



**NIGHTCASTER**

Nowoczesny action-erpeg, tworzony przez grupę o enigmatycznej nazwie VR-1. Gracz wciela się w postać młodego maga imieniem Arran, walczącego z siłami zła. Gra wyróżnia się dosyć ciekawym sterowaniem: podczas gdy jeden analog steruje postacią, druga wajcha odpowiada za ruch magicznej kuli latającej wokół Arrana, a spełniającej rodzaj systemu celowniczego, co zapewni dużą swobodę ruchów. Po za tym będzie sporo rozbudowanych czarów, tajnych przejść i innych bajerów charakterystycznych dla gatunku. Z uwagi na jatkę przypomina to trochę GAUNTLET LEGENDS połączone z DIABLO. Bez rewolucji.

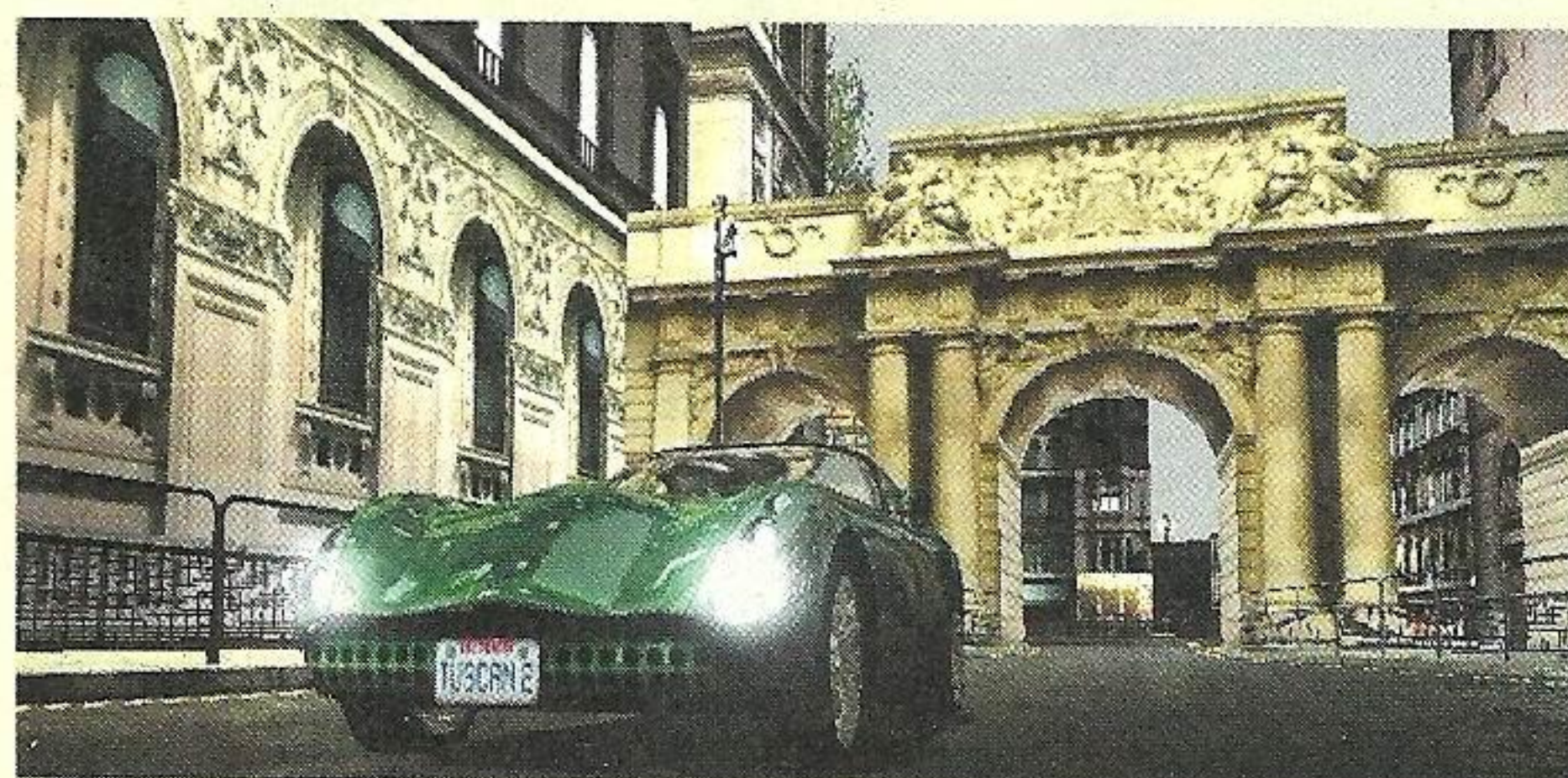


# HALO

Zapowiadana od długiego czasu superprodukcja Bungie Software to zdecydowanie jedna z dwóch najciekawiej prezentujących się na Gamestock gier. W przyszłości rasa ludzka zostanie zaatakowana przez tajemniczą organizację zwaną Zgromadzeniem. W krótkim czasie z ludzi pozostaje tylko garstka żołnierzy, którzy lądują na pasie planetoid, nazwanym Halo... Na pierwszy plan wysuwają się nowatorskie rozwiązania w dziedzinie prowadzenia postaci. Kiedy poruszamy się pojazdem zmotoryzowanym (np. jeepem), kamera ustawia się jak w typowej grze tpp - za plecami. Kiedy jednak opuścimy auto, następuje automatyczne przejście w dogodniejszy tryb fpp. Dobrze prezentuje się bardzo intuicyjne sterowanie: jedna analogowa galka odpowiada za poruszanie się naprzód (w przypadku samochodu będzie to gaz i hamulec), podczas gdy druga steruje ruchami głowy postaci, umożliwiając dowolne rozglądanie się wokół siebie. Cieszy również dobrze odwzorowana fizyka kolizji. Kiedy np. sterowany przez gracza jeep wjedzie na kamień lewym kołem, pojazd gwałtownie szarpnie w prawą stronę. Oczywiście grafika też trzyma poziom - jest bardzo ładna i szczegółowa, jak na Xbox przystało. Stuprocentowy hit.



# PROJECT GOTHAM



Powiedzenie "nie naprawiaj tego, co nie jest zepsute" idealnie określa stosunek koderów z Bizarre Creations do swojego najnowszego dziecka. Pisząc o ich grze, nie można nie porównywać jej do ich poprzedniej produkcji - wielkiego przeboju METROPOLIS STREET RACER. Gra pod roboczym tytułem Project Gotham będzie utrzymana w tym samym co MSR klimacie ulicznych wyścigów. Wiadomo już, że część rozwiązań zostanie przeniesiona z MSR. Mowa tu chociażby o modelu sterowania, opierającym się w dużej mierze na umiejętnym wykonywaniu power-slide'ów. W Project Gotham jeździć będziemy w znanych z MSR mias-

tach: Londynie, San Francisco i Tokio, i przynajmniej jednej nowej metropolii - Nowym Jorku. Ponadto autorzy oddadzą do rąk gracza do 20 modeli autentycznych sportowych aut z całego świata i rozbudowane opcje gry sieciowej. Jednak tym, co najbardziej wyróżnia tę grę na tle innych wyścigów, jest przecudowna grafika. Każdy model samochodu składać się będzie z przeszło 16000 (!) polygonów. Dla porównania - fury występujące w Gran Turismo 3 mają "zaledwie" po 2-4 tysięcy trójkątów. Przy całym przepychu graficznym jaki oferuje gra, animacja nie spada poniżej progu 60 klatek na sekundę.



## DREAMCAST DRAGONRIDERS

## Jeźdźcy smoków z Pern

Szykuje się kolejny tytuł, który z pewnością wyrwie z życiorysu "trochę czasu i niemało". Tym razem UbiSoft postawiło na wielki świat fantasy dokładnie opisany w książkach Ann McCaffrey. Gracz wcieli się w jednego z jeźdźców smoków o tajemniczym imieniu D'kor, który ma do wypełnienia nie mniej tajemniczą misję.

Autorzy z upodobaniem porównują swoją grę do SHENMUE. Podobnie jak w dziele

Yu Suzukiego, także w DRAGONRIDERS znajdziemy wielki świat, świetną grafikę oraz elementy rpg. Nasz bohater posiada trzy podstawowe cechy - wiedzę, reputację oraz siłę. Każda z cech może być wytrenowana podczas wykonywania przeróżnych zadań -

na przykład rozwiązywania łamigłówek albo wygrywania pojedynków. Punkty doświadczenia będą potrzebne, aby uzyskać dostęp do zablokowanych wcześniej części świata. Na przykład aby móc wejść do głównej biblioteki jeźdźców smoków, należy mieć wysoką reputację wśród smoczej braci.

Podczas gry nasz bohater nauczy się też wielu umiejętności takich jak leczenie czy pisanie. Dobrymi nauczycielami mogą być napotkani ludzie, którzy chętnie pokażą kilka patentów.

Oczywiście, podobnie jak w SHENMUE, wszystkie kwestie będą mówione przez zawodowych aktorów, a D'kor posiada także umiejętność telepatycznego kontaktu ze swoim smokiem.

Fabula gry określana jest przez autorów jako niesamowicie epicka, czyli ratowanie świata na pewno wchodzi w rachubę. Do tego należy dodać wspaniałą grafikę, która z pewnością zadziwi niejednego wyjadacza - wielkie, otwarte przestrzenie, jaskinie, przestworza i wnętrza gotyckich budowli.

Istotny jest też fakt, że UbiSoft opracowuje DRAGONRIDERS w ścisłej kooperacji z autorką książek o jeźdźcach smoków - wspomnianą Ann McCaffrey.

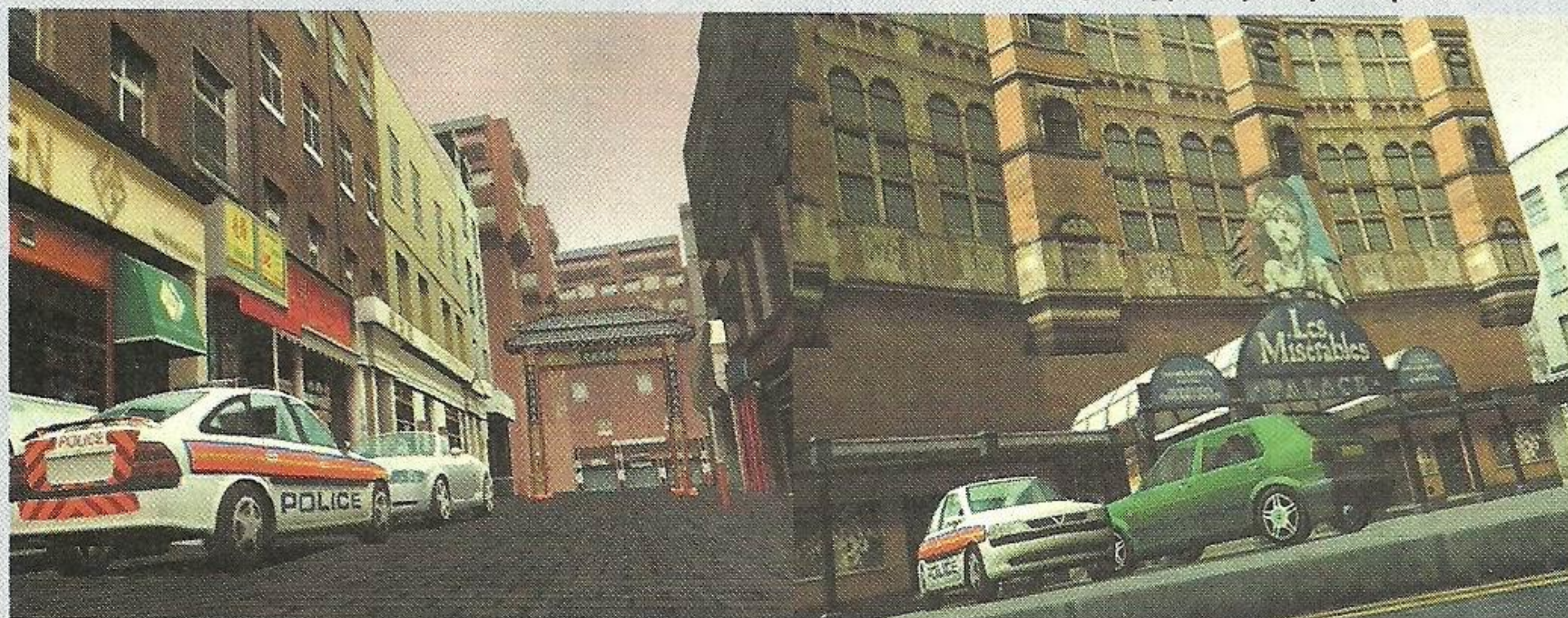


## PLAYSTATION 2 THE GETAWAY

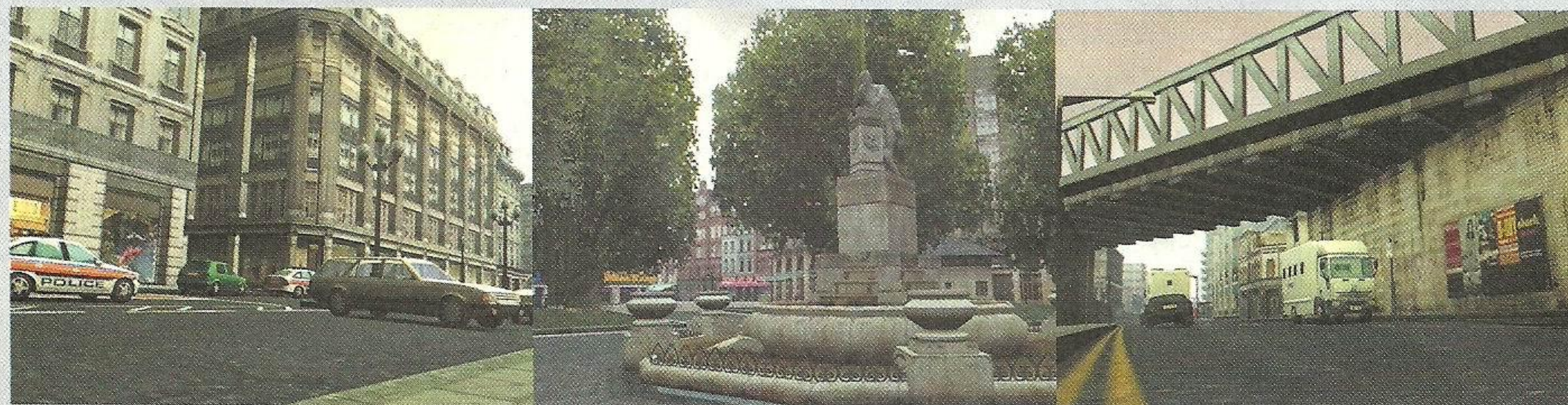
## Czyżby jednak szykował się hit?



Osoby, które były kiedyś turystycznie (bądź w jakimś innym celu) w Londynie bez problemu rozpoznają lokacje z tej metropolii...



... takie jak wejście do chińskiej dzielnicy, Leicester Square (z kinem Empire i fast-foodem w oddali) czy Trafalgar Square...



... no i teraz to już jedyne, czego pragniemy, to ujrzeć to caczusko w akcji. Może na E3 w maju? A może wcześniej Sony wypuści jakiś filmik pochodzący bezpośrednio z gry...

Oto i nowe info na temat gry oczekiwanej przez wszystkich posiadaczy PS2 (bo chcemy w to w końcu zagrać) i innych konsol (bo ciągle nie wierzymy, że ten tytuł będzie tak wyglądać). Pierwsza sprawa - fabuła. W THE GETAWAY wcielamy się w Marka - kolesia, który po latach gansterki chce wrócić na dobrą drogę. Problem polega na tym, że jego syn został porwany przez niecienkiego gangola, Charliego Jolsona. Mark po raz ostatni musi zejść do podziemia, aby uratować dziecko. Mark to pierwszy bohater gry. Jest też druga postać - policjant, który stojąc po drugiej stronie barykady walczy z wszelkim złem panującym na londyńskich ulicach. Każdy z bohaterów będzie miał do zaliczenia 12 misji. Tyle o "fabule". Jeśli uważnie czytacie Neo Plus, wiecie zapewne, że autorzy gry - Team Soho (odpowiedzialni m.in. za RAPID RACER i PORSCHE CHALLENGE) - przenieśli do gry blisko 50 kilometrów kwadratowych Londynu. Nie wiecie za to, że w THE GETAWAY znajdziemy ponad 50 istniejących naprawdę samochodów! Marki aut nie są na razie znane, ale po Sony można spodziewać się fachowych licencji. Autorzy mówią też o konieczności odpowiedniego doboru pojazdów - nie zawsze najszybszy wóz będzie najlepszy do określonego zadania. Oprócz tego THE GETAWAY pokaże wszystko to, do czego przyzwyczaili nas seria DRIVER, a mianowicie efektowne poślizgi, skoki oraz masowe kolizje - nie tylko z policyjnymi samochodami, ale także z otoczeniem. Zapowiada się naprawdę ostra jazda.



## PLAYSTATION ARC THE LAD COLLECTION

## Trzy nowe zręcznościowe erpegi!

ARC THE LAD jest jedną z pierwszych gier rpg, które ukazały się na PlayStation. Oczywiście w Japonii, ponieważ zarządy amerykańskiej i europejskiej filii Sony nie przypuszczały wtedy, że rdzennie japońskie gry będą w stanie podbić inne rynki. Dopiero FINAL FANTASY VII pokazało, że jednak można... Tymczasem niemal w ostatnich miesiącach PlayStation,

Working Designs zdecydowało się na wydanie całej serii ARC THE LAD w jednej kompilacji. Zestaw zawierać będzie cztery płytki - trzy z kolejnymi częściami gry, a jedna - bonusowa - ze zremiksowaną wersją ścieżki dźwiękowej oraz filmem opowiadającym o procesie tworzenia gry. Saga opowiada o losach Arc'a - chłopaka, który ma dość swojej rodzinnej wioski i postanawia się

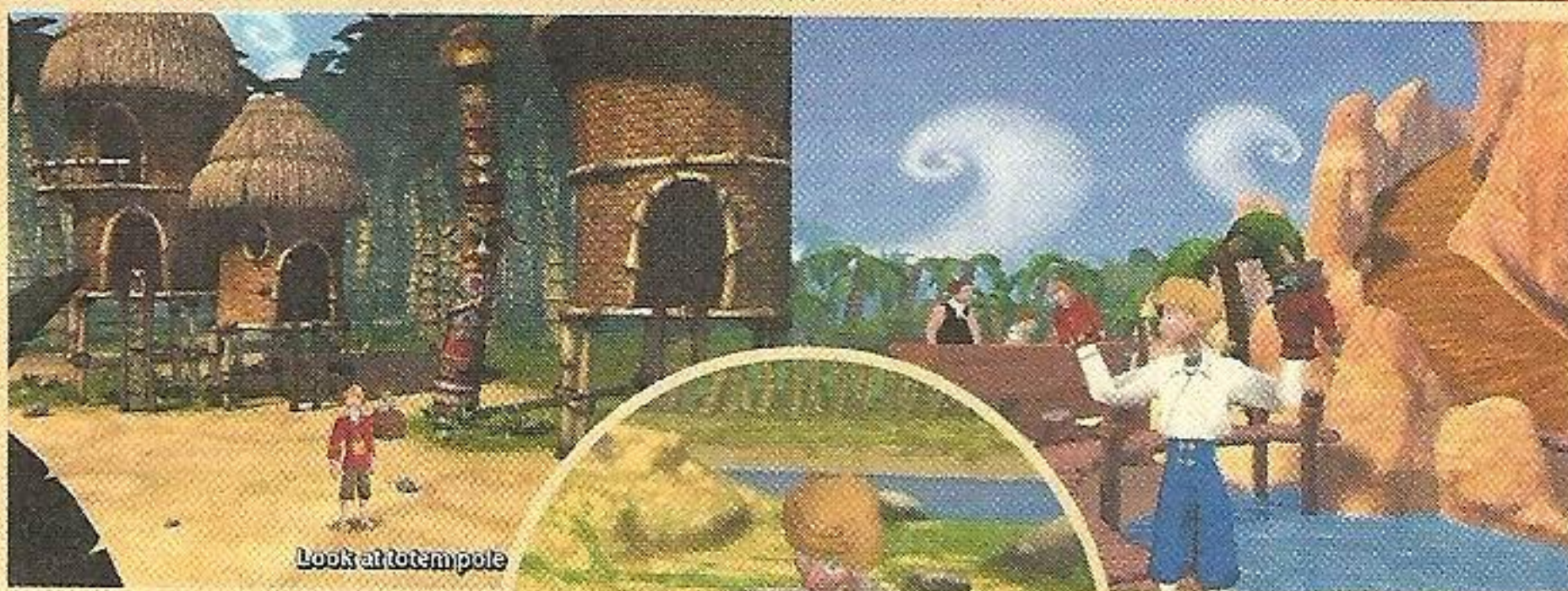
wyrwać. Rzecz kończy się, oczywiście, na ratowaniu świata, ale to chyba normalne. Podczas gry towarzyszy nam oldschool'owa grafika niczym w serii LUNAR. Jednak dla koneserów gatunku nie będzie to przeszkodą. Bo o ile

pierwsza część gry wystarcza na jakieś 10 godzin zabawy i jest stosunkowo prosta, to kolejne dwie odsłony ARC THE LAD są bardziej skomplikowane.

Do tego dochodzi interesujący system walk w pseudo-3D i bardzo fajny, nie bez powodu dodawany jako bonus na oddzielnym CD, soundtrack. Zestaw pojawi się w USA lada dzień i może dotrze i do nas...



## PS2 ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



Lucasarts oficjalnie zapowiedziało konwersję ESCAPE FROM MONKEY ISLAND na PlayStation 2. Seria przygód Guybrusha Threepwooda, pięknej Eleanor i paskudnego pirata- ducha LeChucka od lat bawią użytkowników komputerów. Seria jest jedną z najpopularniejszych wśród przygódówek i po każdej kolejnej części zawsze można spodziewać się znakomitej grafiki, wciągającego scenariusza i nowatorskich rozwiązań. Nie inaczej jest i tym razem. Grafika jest bardzo kolorowa, piękna, a całość

przypomina kreskówkę. Autorzy już w wersji PC zrezygnowali z archaicznego systemu sterowania przy pomocy pointera widocznego na ekranie i postawili na pełną swobodę ruchów. System przypomina trochę ten z Residenta, co w przypadku konsolowej adaptacji jest idealnym rozwiązaniem. Do rozwiązania wiele zagadek i puzzli, a wszystko to w atmosferze kapitalnego humoru będącego domeną tej serii. Lucasarts nie będzie czekać długo - gra ma pojawić się już wiosną.

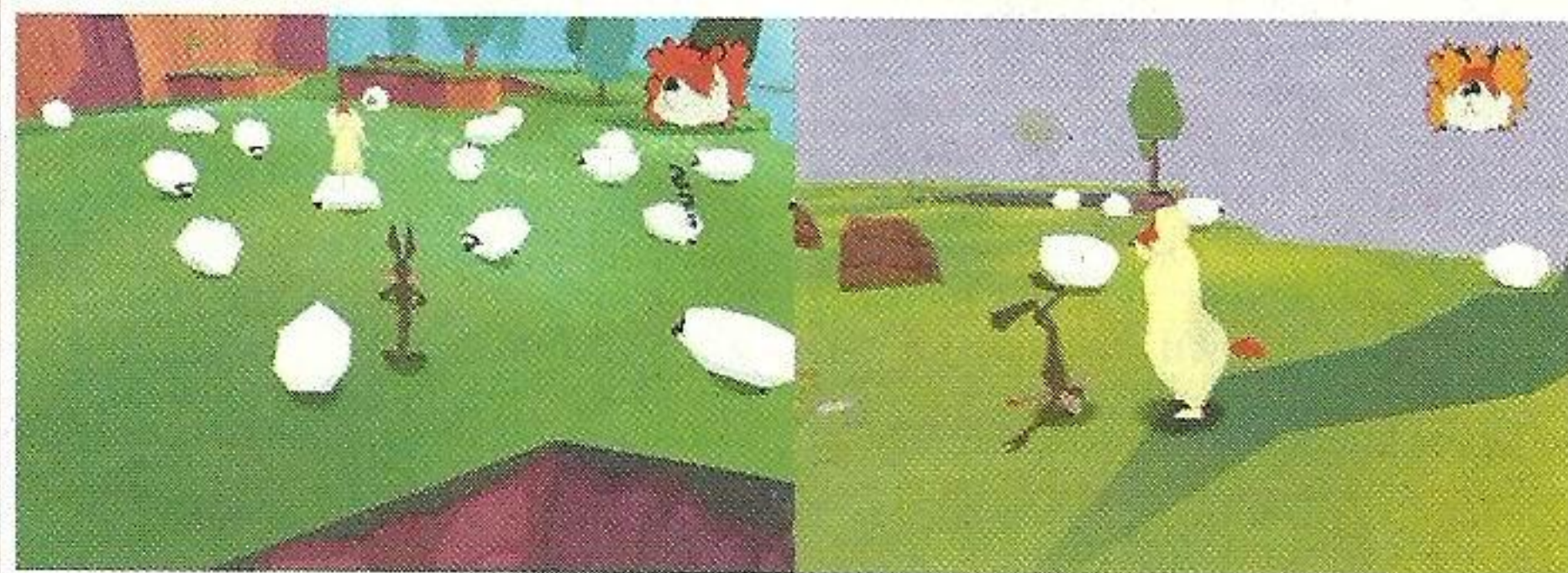
## PSX L. T. SHEEP RAIDER

SHEEP RAIDER to jedna z gier zapowiadanych przez Infogrames, a opartych na licencji popularnych seriali animowanych Warner Brothers. W grze wcielamy się w postać brata znanego i popularnego Wilego E. Coyote'a o imieniu Ralph. Choć nie mogę sobie przypomnieć czy kiedyś widziałem Ralpha na szklanym ekranie... Naszym celem jest podkradanie towaru Samowi - psu, który raczej nie ma zamiaru nic dawać naszemu bohaterowi. Zresztą, szczerze mówiąc, Sam nie żywi do naszego bohatera pozytywnych uczuć i najchętniej by go rozszarpał swoimi długimi zębiskami. A wspomnianym towarem są

naturalnie tytułowe owce, strzeżone przez czujnego psa.

Interesującym patentem jest sama idea gry - przypomina ona pod kilkoma względami METAL GEAR SOLID. Otóż zadaniem gracza będzie skradanie się do "twierdzy" wroga, a nie taranowanie jej. Podobnie wyglądała rozgrywka w CHICKEN RUN, nie bez powodu ochrzczonej jako CHICKEN GEAR SOLID.

Grafika jest prosta, ale kolorowa i atrakcyjna. Przez zastosowanie kilku sprytnych patentów wygląda jak kreskówka - podobnie jak niedawne przygody Buggsa i Taza. I to w zasadzie tyle co wiemy o nowej grze. Zobaczcie ją już w czerwcu.



## PLAYSTATION 2 i DREAMCAST STUNT GP

## Zagraj w to jeszcze raz, Sam...

Nie wiem jak was, ale nas zdalnie sterowane samochodziki specjalnie nie biorą. Jesteśmy już starszymi chłopcami... Choć w sumie nie tak starymi, żeby czasem nie wracać do tego, czym zajmowaliśmy się będąc dziećmi. Ciężko jednak przebić Mikromaszynki...

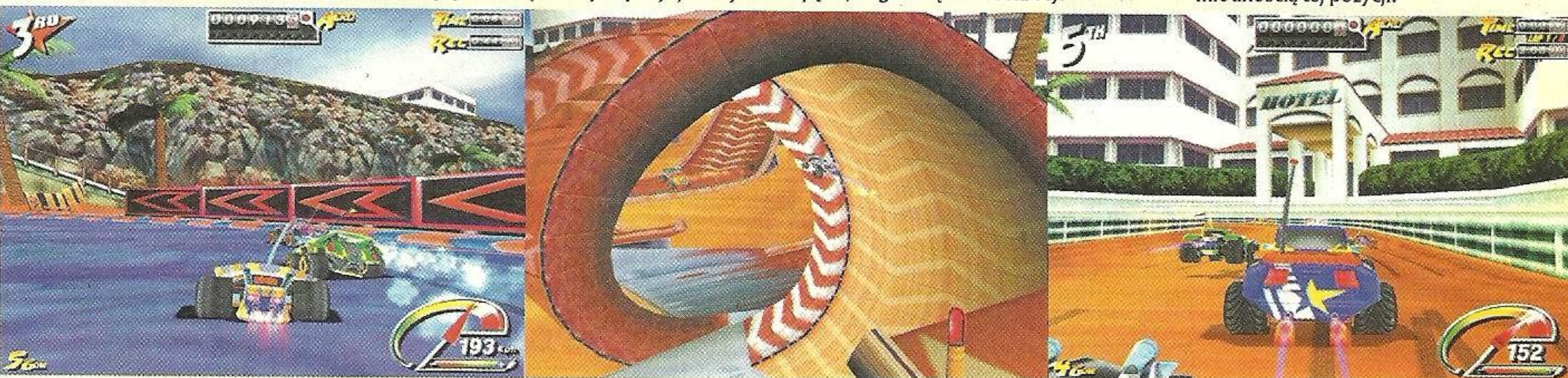
Tak czy inaczej najwyraźniej zespół Team 17 myśli inaczej. Zaraz po WORMS ARMAGEDDON na DC i PS2 chłopcy zaatakują ze STUNT GP, również na te konsole.

Co zaoferuje nam gra? Po pierwsze 24 trasy. Jak to w podobnych pozycjach bywa

jeździmy po torach usytuowanych na przykład w pokoju dzieciennym, piaskownicy, kuchni lub na trawniku przed domem. Trasy opracowano tak, żeby można było walczyć nie tylko z oponentami, ale także z torem - skocznie, pętle, nagłe zwężenia i skręty.

Oprócz samego trybu wyścigowego w STUNT GP znajdziemy także specjalne trasy służące - a jakże - do konkursu trików. Chociaż ciężko wyczuć o jakie triki poza obrotami pojazdów może chodzić autorom gry...

Będziemy jeździć jednym z 16 samochodzików różniących się nie tylko wyglądem, ale także podstawowymi parametrami. Ponadto istnieje możliwość upgrade'owania naszych "maszyn". Graficznie STUNT GP wygląda bardzo ładnie, niedługo przekonamy się jak z miodnością tej pozycji.



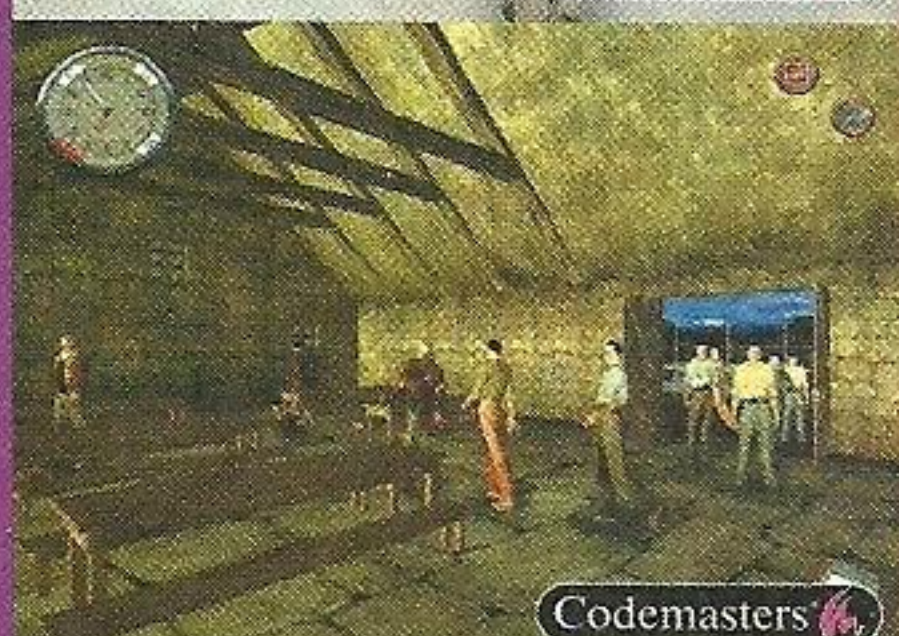


## PS2 P.O.W.

Codemasters zaprezentowało kilka obrazków ze swojej pierwszej gry na PlayStation 2, zatytułowanej roboczo PRISONER OF WAR. Jak łatwo się domyślić ma ona traktować o słynnych ucieczkach aliantów z niemieckich obozów jenieckich podczas Drugiej Wojny Światowej. Będą cztery postacie, widok ttp i mnóstwo niespodzianek. Termin premiery na razie nie został ustalony.



Codemasters



Codemasters



Codemasters



Codemasters

## PLAYSTATION 2 RUN LIKE HELL

### Uciekaj jak diabli...

Nowa gra Interplay jest przedstawicielem popularnego ostatnio gatunku survival-horror. Dokładnie rzecz biorąc, wygląda jak mieszanka serii Resident Evil (bo ma być straszna) i Aliens (bo akcja rozgrywa się w kosmosie). Gracz wciela się w postać Kapitana Nicka Connera, który ...musi przetrwać. W pewnym momencie do stacji kosmicznej Forseti dostają się krwiożerczy obcy mordujący całą załogę. Biedny Conner nie ma wyjścia... Obcy pojawiają się w różnych odmianach - raz jest to mały "zwiadowca", innym razem wielka bestia. Pech w tym, że wszystkie potwory są wystarczająco

niebezpieczne, żeby bez problemu załatwić naszego bohatera. Przynajmniej na początku. Celem gry jest więc uciekanie przed monstrami do momentu, gdy będziemy zdolni uporać się z obcymi. Grę podzielono na siedem rozdziałów, a każdy wyreżyserowano tak, aby gracz miał wrażenie uczestniczenia w thrillerze science-fiction. Wszystko w pełnym 3D i jak na PS2 przystało, wysokiej rozdzielczości. Warto też dodać, że głos do gry podkłada m.in. Lance Henriksen, znany jako Bishop (Obcy) lub Frank Black (Millennium). Gra ukaże się wiosną 2001 roku, czyli tuż tuż...



## DREAMCAST BOMBERMAN ONLINE



Pojawiły się już pierwsze detale odnośnie BOMBERMAN ONLINE na DC. Czy starszokolna, wiecznie odświeżana gra ma szanse zyskać nowy wymiar? Autorzy twierdzą, że tak - dzięki możliwości gry przez Internet. Firma Hudson najwyraźniej znalazła "złoty środek" pomiędzy oprawą 3D i jednoczesnym zachowaniem kreskówkowego klimatu z poprzednich części tej serii. Na dzień dzisiejszy wiadomo, iż gra po sieci będzie obsługiwać do 10 osób jednocześnie, pojawi się możliwość tworzenia własnej postaci, a całość umili kilka nowych trybów: Hyper Bomber, Submarine Attack, Panel Attack, i Battle Royal.

Co więcej - w grze pojawi się także opcja Collection Panel, gdzie będzie można zachować zdobyte przedmioty, a następnie wymieniać się nimi z innymi graczami łączącymi się w Internecie. Termin premiery niestety nie został jeszcze określony, ale nie powinno upłynąć zbyt wiele czasu nim gra trafi do sprzedaży. Mamy nadzieję, że szybko doczekamy się swojej wersji.

## PLAYSTATION 2 MAKEN SHAO

MAKEN X na DC wygląda co najmniej dobrze. Ma też interesującą fabułę oraz fantastyczny design leveli. Szkoda tylko, że widok z pierwszej osoby i niedopracowane sterowanie przekreśliły szansę tego tytułu na dotarcie do większości graczy. Autorzy odpowiedzialni za ten projekt wyciągnęli wnioski i postanowili wykorzystać dobre elementy MAKEN X w ich nowej grze na PS2 pod tytułem MAKEN SHAO. Główną bohaterką jest Kei Sagami oraz jej ...przyjaciele, jeśli tak można nazwać inne postacie, którymi kierujemy w grze. Mniejsza z tym. Istotne

jest to, że tym razem kamerę usytuowano za plecami bohaterki, a także postarano się, aby sterowanie nie sprawiało graczom żadnych problemów. Najfajniejsze jest jednak wamywanie się do umysłów napotkanych istot. Dzięki temu będzie można walczyć nie tylko główną bohaterką (którą jest wspomniana szesnastka - Kei Sagami), ale także napotkanymi przeciwnikami.

Oczywiście po uprzednim "praniu mózgu". Graficznie MAKEN SHAO zostanie dostosowany do możliwości PS2. Do tego wypasiony dźwięk w Dolby Surround i już mamy pełny obraz...

## PS2 CRASH BANDICOOT



Crash i jego szalona ekipa powracają na PlayStation 2! Tym razem jednak gry nie opracowuje znany z poprzednich części zespół Naughty Dog, ale team Traveller's Tales, znany choćby z recenzowanego w tym miesiącu TOY STORY RACER. Zobaczmy, jak poradzą sobie z nowym wyzwaniem... Akcja gry rozpoczyna się tuż po wydarzeniach z trzeciej części przygód Crasha. Doktor Neo Cortex i Uka Uka razem pracują nad przedziwną maszyną napędzaną czterema żywiołami, mającą raz na zawsze rozprawić się z głównym adwersarzem - Craschem. Rudy i jego

powabna siostra Coco są więc w opałach, ale od czego jest pomoc graczy...

Gra konstruowana jest według tego samego schematu, co poprzednie części.

To znaczy, że nie będzie pełnej swobody w trójwymiarowym świecie - w kolejnych poziomach bohaterowie będą przeć do przodu, bądź w bok. Dla urozmaicenia autorzy dorzucają ciekawe pojazdy (jeep, samolot, mech) a także nowe ruchy dla postaci. Liczba poziomów ma się zamknąć w trzydziestce. Gra ma ukazać się jesienią 2001 roku. Pełny tytuł to CRASH BANDICOOT: WRATH OF CORTEX.





# RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki

ul. Stanisławowska 1/18

tel. 0-602 32 36 91

czynne codziennie od 9.00 do 19.00

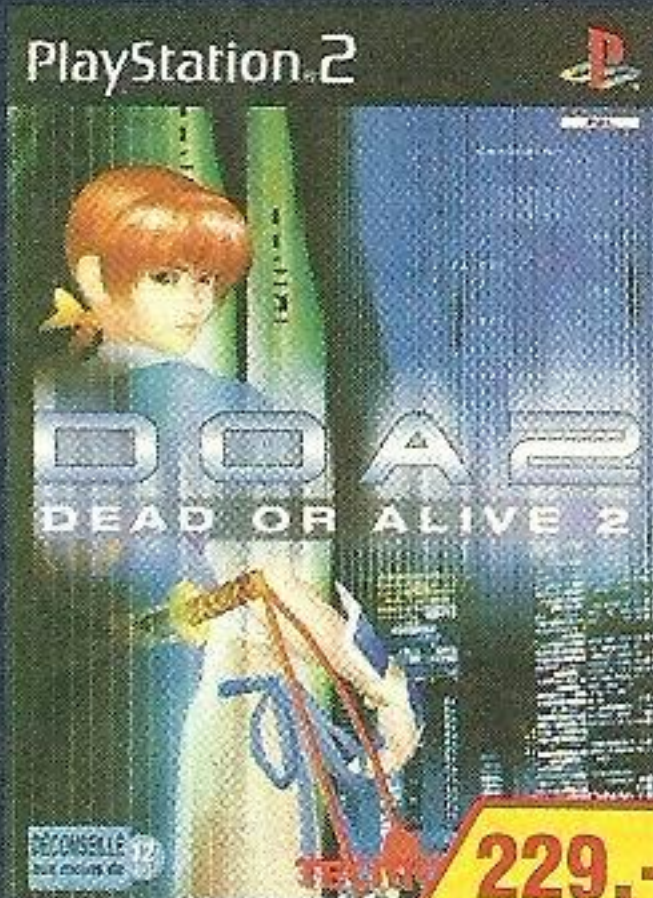
e-mail: renoma@tenbit.pl

# WYMIANA GIER

## Możliwość negocjacji cen!!!

Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się o podobnej wartości rynkowej

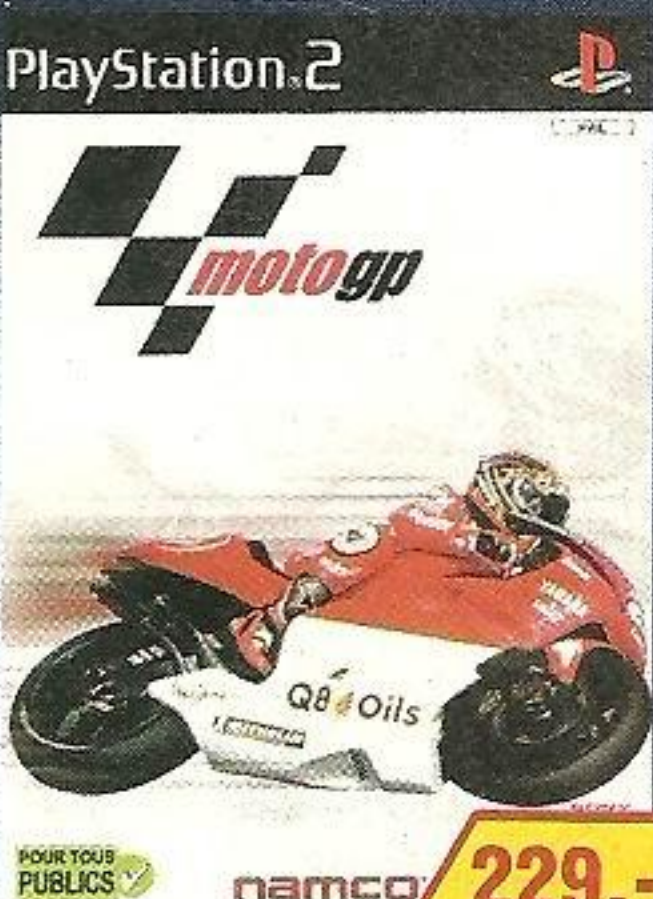
Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)



229,-



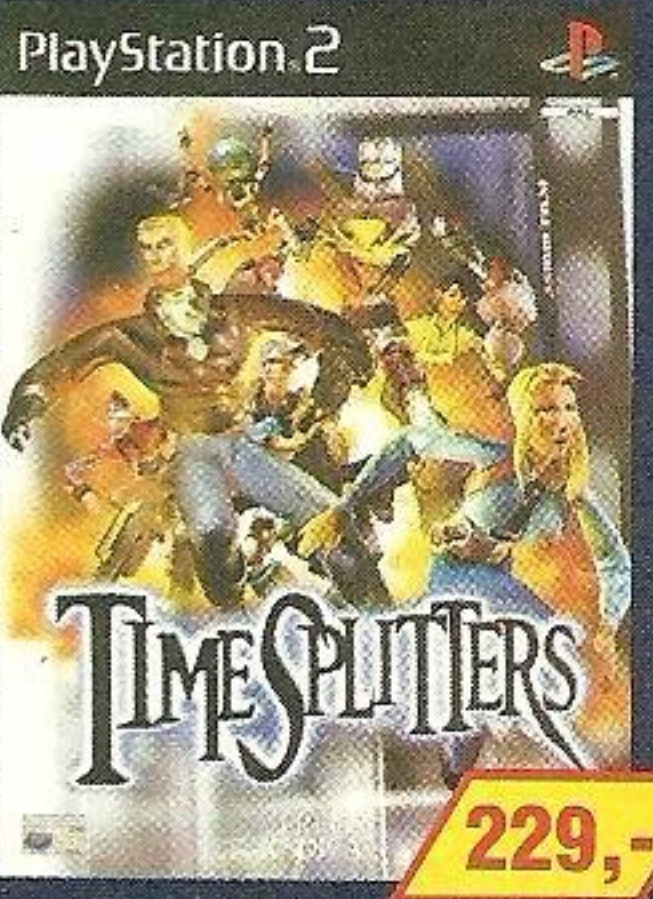
229,-



229,-



239,-



229,-

### SONY PSX

NOWE UŻYW.

|                           |             |
|---------------------------|-------------|
| KONSOLA PSX               | 599,- 399,- |
| DUAL SHOCK                | 99,- 79,-   |
| KARTA PAMIĘCI MAX         | 39,-        |
| JOYPAD                    | 39,-        |
| KABEL RGB                 | 39,-        |
| ACTION REPLAY             | 89,-        |
| ALIEN RESURRECTION        | 195,- 159,- |
| ALLADIN                   | 195,- 149,- |
| BOND 007                  | 129,- 109,- |
| COLIN MCRAE               | 109,- 79,-  |
| COLIN MCRAE 2             | 175,- 129,- |
| COLONY WARS RED SUN       | 119,- 89,-  |
| COMMAND&CONQUER RET.      | 109,- 89,-  |
| CRASH 3                   | 99,- 79,-   |
| CRASH BASH                | 195,- 149,- |
| CROC 2                    | 159,- 79,-  |
| DIE HARD TRILOGY 2        | 185,- 129,- |
| DINO CRISIS               | 179,- 139,- |
| DINO CRISIS 2             | 195,- 149,- |
| DRIVER                    | 99,- 79,-   |
| DRIVER 2                  | 199,- 139,- |
| DUKE NUKEM 3              | 195,- 149,- |
| FEAR EFFECT               | 195,- 145,- |
| FIFA 2000                 | 189,- 149,- |
| FIFA 2001                 | 195,- 149,- |
| FINAL FANTASY 7           | 109,- 79,-  |
| FINAL FANTASY 8           | 109,- 89,-  |
| FINAL FANTASY 9           | 199,- 159,- |
| FRONT MISSION 3           | 195,- 149,- |
| GOLDEN EYE 2              | 189,- 149,- |
| GRAN TURISMO 2            | 99,- 79,-   |
| GTA                       | 109,- 79,-  |
| GTA 2                     | 199,- 149,- |
| ISS 2000                  | 189,- 149,- |
| ISS EVOLUTION             | 145,- 129,- |
| ISS PRO 98                | 139,- 109,- |
| LEGACY OF KAIN 2          | 169,- 119,- |
| LEGEND OF DRAGON          | 195,- 149,- |
| LEGEND OF MANA            | 195,- 149,- |
| MEDAL OF HONOR 2          | 195,- 149,- |
| MEDIEVIL 2                | 159,- 119,- |
| METAL GEAR SOLID          | 139,- 109,- |
| MISSION IMPOSSIBLE        | 159,- 119,- |
| MUSIC 2000-PROG. MUZYCZNY | 189,- 149,- |
| NBA 2000                  | 199,- 159,- |
| NBA 2001                  | 195,- 149,- |
| NEED FOR SPEED 4          | 190,- 149,- |
| NHL 2001                  | 195,- 149,- |
| NIGHTMARE CREATURES 2     | 189,- 149,- |
| PARASITE EVIL 2           | 199,- 159,- |
| QUAKE 2                   | 190,- 139,- |
| R2R                       | 179,- 139,- |
| RALLY CHAMPIONSHIP        | 195,- 139,- |
| RAYMAN 2                  | 190,- 149,- |
| RESIDENT EVIL 3           | 190,- 149,- |
| RIDGE RACER 4             | 190,- 99,-  |
| ROLLCAGE 2                | 195,- 139,- |
| SHADOW MAN                | 159,- 119,- |
| SILENT HILL               | 159,- 129,- |
| SMACK DOWN                | 195,- 149,- |
| SPEC OPS                  | 195,- 129,- |
| SPIDER-MAN                | 195,- 149,- |
| SPYRO 3                   | 179,- 149,- |
| SUIKODEN 2                | 195,- 149,- |
| SYPHON FILTER             | 150,- 99,-  |
| SYPHON FILTER 2           | 195,- 139,- |
| TEKEN 3                   | 99,- 79,-   |
| TENCHU 1                  | 109,- 79,-  |
| TENCHU 2                  | 189,- 139,- |
| TOMB RAIDER 3             | 149,- 79,-  |
| TOMB RAIDER 4             | 199,- 149,- |
| TOMB RAIDER 5             | 195,- 149,- |
| TONY HAWK'S 2             | 199,- 149,- |
| TOY STORY 2               | 179,- 129,- |
| V-RALLY 2                 | 109,- 89,-  |
| NOWOŚCI                   | TEL. TEL.   |

### NINTENDO 64

NOWE UŻYW.

|                         |             |
|-------------------------|-------------|
| KONSOLA N64             | 399,- 249,- |
| ACTION REPLAY           | 129,-       |
| JOYPAD                  | 119,- 80,-  |
| KARTA PAMIĘCI           | 80,- 60,-   |
| RUMBLE PACK             | 60,- 50,-   |
| EXPENSION PACK          | 139,- 99,-  |
| 1080 SNOWBOARDING       | 199,- 139,- |
| AIRBORER                | 159,- 89,-  |
| ALLADIN                 | 249,- 199,- |
| ARMORINES               | 249,- 189,- |
| BANJO-KAZOOIE           | 229,- 129,- |
| BANJO-TOOI              | 249,- 199,- |
| BEEBLE ADVENTURE RACING | 249,- 189,- |
| BLUES BROTHERS 2000     | 249,- 185,- |
| CASTLEVANIA             | 200,- 159,- |
| CASTLEVANIA 2           | 249,- 189,- |
| COMMAND&CONQUER 3D      | 249,- 169,- |
| CRUSIN WORLD            | 199,- 99,-  |
| DIDDY KONG RACING       | 199,- 99,-  |
| DONKEY KONG 64          | 195,- 179,- |
| DOOM 64                 | 149,- 89,-  |
| DUFY DUCK               | 249,- 199,- |
| DUKE NUKEM 2            | 249,- 199,- |
| EPISOD 1 RACER          | 249,- 139,- |
| EXTREME G               | 159,- 99,-  |
| EXTREME G 2             | 159,- 99,-  |
| F ZERO X                | 129,- 89,-  |
| FORMULA 1               | 149,- 79,-  |
| GOLDEN EYE              | 229,- 149,- |
| GOLDEN EYE 2            | 239,- 199,- |
| HERKULES                | 249,- 189,- |
| HEXEN                   | 149,- 79,-  |
| HYBRID HEAVEN           | 199,- 119,- |
| ISS 2000                | 249,- 199,- |
| ISS 98                  | 229,- 159,- |
| MARIO 64                | 120,- 60,-  |
| MARIO GOLF              | 239,- 189,- |
| MARIO PARTY 2           | 249,- 179,- |
| MARIO PARTY             | 229,- 149,- |
| MARIO TENNIS            | 249,- 189,- |
| MIKI MOUSE RACING       | 249,- 199,- |
| MISSION IMPOSSIBLE      | 229,- 139,- |
| MORTAL KOMBAT 4         | 249,- 189,- |
| NAGANO                  | 159,- 99,-  |
| NBA CURTSIDE            | 169,- 109,- |
| NBA JAM 99              | 249,- 189,- |
| NBA LIVE 2000           | 269,- 199,- |
| PERFECT DARK            | 219,- 189,- |
| POKEMON SNAP            | 249,- 189,- |
| POKEMON STADIUM         | TEL. TEL.   |
| QUAKE 2                 | 249,- 199,- |
| RAINBOW SIX             | 259,- 199,- |
| RAYMAN 2                | 200,- 149,- |
| READY 2 RUMBLE          | 249,- 199,- |
| RESIDENT EVIL 2         | 279,- 219,- |
| RIDGE RACER 64          | 249,- 199,- |
| ROGUE SQUADRON          | 229,- 149,- |
| RR64                    | 249,- 200,- |
| SHADOW MAN              | 249,- 169,- |
| SUPER SMASH BROS.       | 249,- 199,- |
| TOM & JERRY             | 249,- 199,- |
| TONIC TROUBLE           | 249,- 199,- |
| TONY HAWKS 64           | 249,- 200,- |
| TOP GEAR RALLY 2        | 249,- 200,- |
| TOY STORY 2             | 249,- 200,- |
| TUROK 1                 | 149,- 79,-  |
| TUROK 2                 | 199,- 120,- |
| TUROK 3                 | 249,- 199,- |
| TUROK RAGS WARS         | 249,- 159,- |
| WIN BACK                | 259,- 219,- |
| WIPEOUT 64              | 229,- 149,- |
| WWF ATTITUDE            | 249,- 209,- |
| WWF WRESTLEMANIA 2000   | 249,- 209,- |
| ZELDA                   | 229,- 149,- |
| ZELDA 2                 | 229,- 189,- |
| NOWOŚCI                 | TEL. TEL.   |

### SEGA DREAMCAST

NOWE UŻYW.

|                          |             |
|--------------------------|-------------|
| KONSOLA DREAMCAST PAL    | SUPER CENA  |
| JOYPAD ORG.              | 145,- 119,- |
| JOYSTICK PLATFORMA       | 269,- TEL.  |
| KARTA PAMIĘCI 1MB        | 89,-        |
| KARTA PAMIĘCI 2MB        | 99,-        |
| KARTA PAMIĘCI ORG.       | 145,- 119,- |
| PISTOLET                 | 189,- TEL.  |
| BERSERK                  | 199,- 149,- |
| BLUE STINGER             | 199,- 129,- |
| BUGGY HEAT               | 199,- 129,- |
| CODE VERONICA            | 199,- 159,- |
| CRAZY TAXI               | 199,- 169,- |
| DEAD OR ALIVE 2          | 229,- 169,- |
| DEEP FIGHTER             | 229,- 179,- |
| DEKA 2                   | 199,- 139,- |
| DRAGONS BLOOD            | 199,- 149,- |
| ECCO THE DOLPHIN         | 229,- 169,- |
| EVIL TWIN                | 229,- 189,- |
| EVOLUTION                | 229,- 199,- |
| EXPEN DABLE              | 229,- 139,- |
| F1 WORLD GRAND PRIX 2    | 199,- 159,- |
| FERRARI 355              | 219,- 189,- |
| FIGHTING FORCE 2         | 199,- 129,- |
| GET BASS+WĘDKA           | 429,- 380,- |
| GTA 2                    | 199,- 149,- |
| HALF LIFE                | 229,- 179,- |
| HIDDEN DANGEROUS         | 229,- 179,- |
| HOUSE OF THE DEATH 2+GUN | 399,- 379,- |
| JET SET RADIO            | 229,- 189,- |
| MARVEL VS. CAPCOM 2      | 229,- 179,- |
| MDK 2                    | 199,- 149,- |
| MERTOPOLIS RACER         | 195,- 179,- |
| NBA 2000                 | 199,- 119,- |
| NIGHTMARE CREATURES 2    | 199,- 159,- |
| NOMAD SOUL               | 229,- 189,- |
| POWER STONE              | 129,- 79,-  |
| POWER STONE 2            | 149,- 99,-  |
| QUAKE 3                  | 229,- 199,- |
| RAYMAN 2                 | 199,- 139,- |
| READY 2 RUMBLE           | 199,- 139,- |
| READY 2 RUMBLE 2         | 229,- 189,- |
| RED DOG                  | 199,- 189,- |
| RESIDENT EVIL 2          | 199,- 159,- |
| SEGA GT                  | 219,- 189,- |
| SEGA RALLY 2             | 199,- 139,- |
| SHADOW MAN               | 219,- 149,- |
| SHENMUE                  | 229,- 189,- |
| SILENT SCOPE             | 229,- 179,- |
| SLAVE ZERO               | 169,- 129,- |
| SNOW SURFERS             | 199,- 129,- |
| SONIC ADVENTURE          | 199,- 159,- |
| SOUL CALIBUR             | 199,- 149,- |
| SOUL REAVER              | 209,- 149,- |
| SPACE CHANNEL 5          | 229,- 179,- |
| SPEC OPS                 | 229,- 149,- |
| SPEED DEVIL              | 209,- 149,- |
| SPIRIT OF SPEED 1937     | 199,- 149,- |
| STAR WARS RACER          | 199,- 159,- |
| STREET FIGHTER 3         | 229,- 179,- |
| SUPER SPEED RACER        | 199,- 99,-  |
| SWWS 2000                | 199,- 149,- |
| TONY HAWKS               | 149,- 99,-  |
| TONY HAWKS 2             | 229,- 179,- |
| TOY COMMANDER            | 199,- 119,- |
| TOY RACER                | 229,- 189,- |
| UEFA STRIKER             | 199,- 149,- |
| ULTIMATE FIGHTING        | 229,- 189,- |
| VIGILANTE 8              | 199,- 149,- |
| VIRTUA ATHLETE           | 199,- 149,- |
| VIRTUA FIGHTER 3         | 199,- 149,- |
| VIRTUA STRIKER2          | 199,- 149,- |
| VIRTUA TENNIS            | 209,- 149,- |
| WETRIX                   | 179,- 99,-  |
| WORMS                    | 219,- 189,- |
| WWF ATTITUDE             | 199,- 189,- |
| ZOMBIE REVENGE           | 199,- 149,- |
| NOWOŚCI                  | TEL. TEL.   |

### PS 2

NOWE UŻYW.

|                      |             |
|----------------------|-------------|
| PS2                  | TEL         |
| JOYPAD               | TEL TEL     |
| KARTA PAMIĘCI ORG.   | 175,-       |
| PILOT DVD            | 99,-        |
| PILOT DVD SONY       | TEL TEL     |
| BUST A MOVE          | 229,- 189,- |
| DEAD OR ALIVE 2      | 239,- 189,- |
| DINOSAUR             | 239,- 189,- |
| DONALD DUCK          | 229,- 189,- |
| DYNASTY WARRIORS 2   | 239,- 189,- |
| ETERNAL RING         | 229,- 189,- |
| EXTREME WINTER SPORT | 229,- 189,- |
| FANTAVISION          | 199,- 149,- |
| FIFA 2001            | 239,- 189,- |
| FORMULA 1            | 209,- 189,- |
| H30                  | 229,- 189,- |
| ISS                  | 239,- 189,- |
| INT. TRACK & FIELD   | 229,- 189,- |
| KESSEN               | 239,- 189,- |
| KNOCKOUT 2001        | 229,- 189,- |
| MADDEN 2001          | 229,- 189,- |
| MIDNIGHT CLUB        | 239,- 189,- |
| MOTO GP              | 229,- 189,- |
| NBA 2001             | 239,- 189,- |
| NHL 2001             | 229,- 189,- |
| ONI                  | 229,- 189,- |
| ORPHEN               | 239,- 189,- |
| POOL MASTER          | 229,- 189,- |
| RAYMAN REV.          | 229,- 189,- |
| RC REVENGE           | 229,- 189,- |
| READY 2 RUMBLE       | 229,- 189,- |
| RIDGE RACER 5        | 229,- 189,- |
| SILENT SCOPE         | 229,- 189,- |
| SMUGGLERS RUN        | 239,- 189,- |
| SSX                  | 239,- 189,- |
| STREET FIGHTER 3     | 229,- 189,- |
| S-TYPE               | 229,- 189,- |
| SUMMONER             | 229,- 189,- |
| TEKKEN TAG T.        | 239,- 189,- |
| THEME PARK           | 229,- 189,- |
| TIMESPLITTERS        | 229,- 189,- |
| TOP GEAR DAREDEVIL   | 229,- 189,- |
| UNREAL               | 229,- 189,- |
| WILD WILD RACING     | 239,- 189,- |
| X-SQUAD              | 239,- 189,- |
| NOWOŚCI              | TEL TEL     |

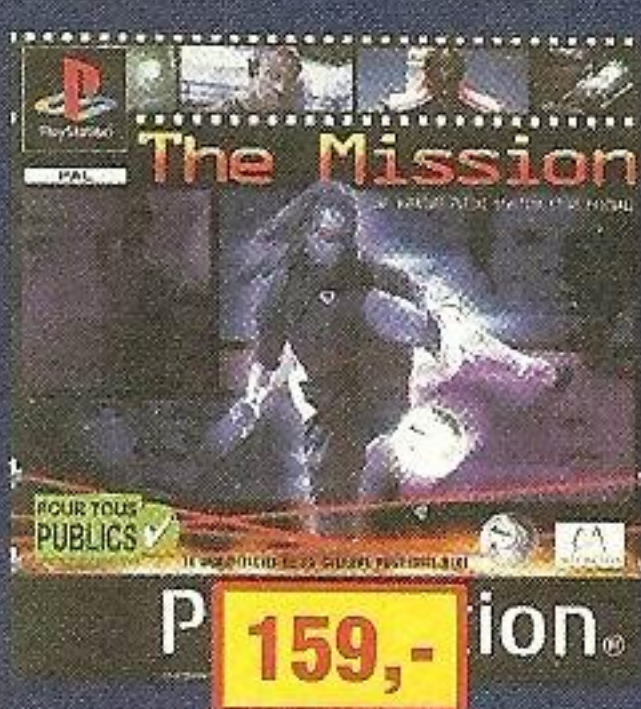
### GAME BOY COLOR

NOWE UŻYW.

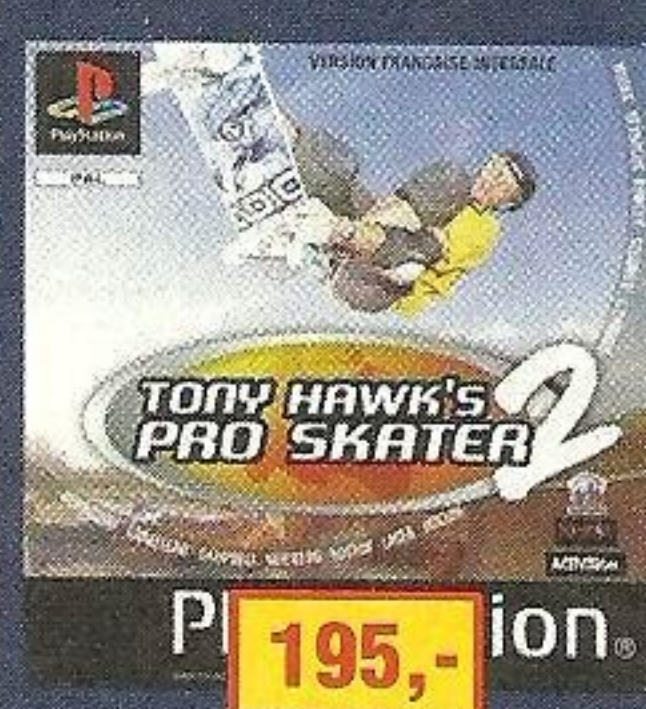
|                         |             |
|-------------------------|-------------|
| KONSOLA GAME BOY COLOR  | 279,- 209,- |
| KONSOLA GAME BOY POCKET | 209,- 169,- |
| ALLADIN                 | 139,- 109,- |
| BOMBER MAN              | 99,- 79,-   |
| CASPER                  | 139,- 109,- |
| DONKEY KONG COUNTRY     | 139,- 109,- |
| FIFA 2000               | 145,- 89,-  |
| GTA                     | 145,- 139,- |
| GTA 2                   | 139,- 109,- |
| ISS PRO 99              | 119,- 79,-  |
| MGS                     | 145,- 129,- |
| NHL 2000                | 145,- 119,- |
| PERFECT DARK            | 145,- 109,- |
| POKEMON BLUE            | 139,- 109,- |
| POKEMON RED             | 139,- 109,- |
| POKEMON YELLOW          | 139,- 109,- |
| PRINCE OF PERSIA        | 145,- 79,-  |
| RAYMAN                  | 145,- 119,- |
| SPIDERMAN               | 139,- 109,- |
| SUPER MARIO BROS        | 119,- 79,-  |
| SYLWESTER               | 99,- 79,-   |
| TOM&JERRY               | 119,- 99,-  |
| TONY HAWKS              | 139,- 109,- |
| TOP-GEAR-RALLY          | 145,- 109,- |
| WARIO LAND 2            | 145,- 109,- |
| WARIO LAND 3            | 145,- 119,- |
| WRESTLEMANIA 2000       | 145,- 89,-  |
| NOWOŚCI                 | TEL TEL     |



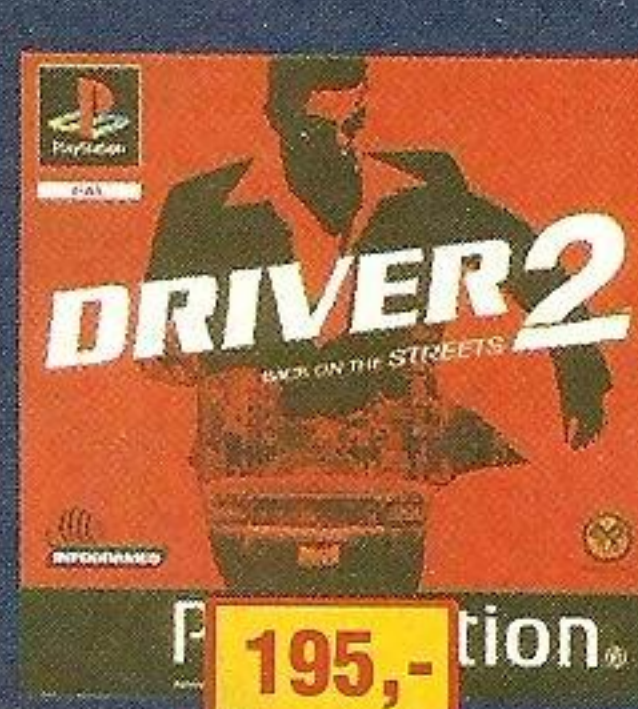
189,-



159,-



195,-



195,-



# Dece'em

## ORIGIN'ALNE INFO



FLOIGAN BROTHERS zapowiada się jako jedna ze zdecydowanie najciekawszych pozycji, jakie wyjdą niebawem na DC. Wiedzieliśmy, że gra będzie mieć niezłą grafikę, a teraz na jaw wyszło, iż pojawi się sporo urozmaiceń dostępnych za pośrednictwem sieci. Będą to: online chat, kostiumy dla tytułowych bohaterów, dodatki okolicznościowe z tytułu różnorodnych świąt, możliwość transferu jednego z braci pomiędzy graczami oraz kolejne epizody. Wstępny termin wydania gry przewidziany jest na koniec marca bieżącego roku.

Tymczasem Wow Entertainment zakończył prace nad SPORTS JAM. Tytuł, jak wskazuje nazwa, jest kompilacją 12 mini gier, związanych z ośmioma dyscyplinami sportowymi. Nieoficjalnie mówi się, iż wersja dla DC, która ukaże się w Japonii 12 kwietnia, może zawierać opcje gry po sieci.

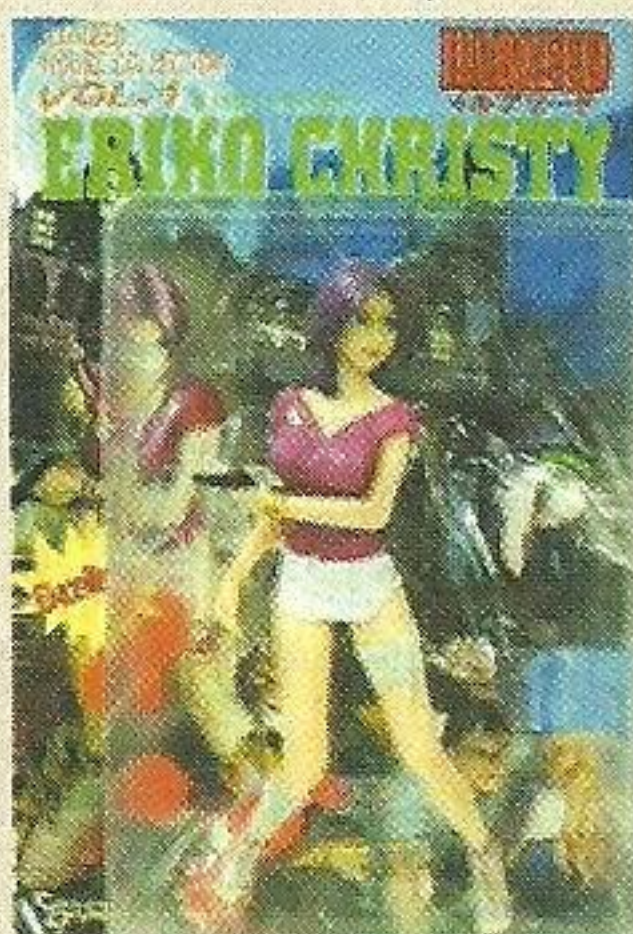
Climax Graphics, a w zasadzie Crazy Games, bo taką nazwę ma teraz ten developer, ustalili japońską datę premiery ILLBLEED na 29 marca. Wersja zrozumiała tego survival horroru ukaże się w przeciągu kilku następnych tygodni. Co ciekawe wraz z japońską premierą w sprzedaży ukaże się wersja limitowana zawierająca figurkę jednej z postaci. Pozostali bohaterowie mają trafić do sprzedaży niedługo potem.

W trakcie wywiadu, jakiego udzielił Charles Bellfield z SOA, potwierdziło się, iż sequel PHANTASY STAR ONLINE jest już w drodze. Szybka decyzja jest odpowiedzią na sporą popularność jaką tytuł zdobywa sobie zarówno w Japonii jak i poza nią. Tym samym DC czeka kolejna kontynuacja jeszcze jednego przeboju.

Wygląda na to, iż możemy na dobre pożegnać się z płytą zawierającą demo gier na DC. W zeszłym miesiącu Sega zdecydowała o zaprzestaniu dołączania ich do Official Dreamcast Magazine na rzecz oddzielnej sprzedaży. Teraz natomiast okazało się, iż ODM nieodwołalnie zniknie z rynku, a wraz z nim rozwiązanie oddzielnej sprzedaży dem. "Wraz z sukcesem i zainteresowaniem jakim cieszyło się demo SONIC ADVENTURE 2, dołączone do PHANTASY STAR ONLINE, Sega zdecydowała się właśnie



na taki sposób promocji wybranych gier. Z tego względu nie będziemy publikować Dreamcast Ltd., jak było to pierwotnie założone. (...) Dema dołączane do gier będą stanowić tym samym dodatkową korzyść dla naszych graczy." - stwierdziła Gwen Marker. Natomiast wszystkich którzy czekają na SONIC ADVENTURE 2 ucieszy z pewnością wiadomość, iż amerykańska premiera gry wstępnie została zapowiedziana na 21 czerwca.



Majesco Inc. uderza ponownie. Jak zapewne wiecie specjalnością tej firmy jest wskrzeszanie martwych systemów. Tym razem przyszła kolej na Sega GameGear. Handheld będzie rozprowadzany przez sieć sklepów Toys'R Us za cenę \$29.99. Oryginalne gry będą kosztować natomiast \$14.97.

W trakcie japońskich targów arcade - AOU - Sega

zaprezentowała kilka nowszych produkcji na Naomi oraz Naomi 2. O ile w przypadku większości pozycji nie zostało nic powiedziane, to zespół, którego dziełem jest VIRTUA STRIKER 3 wyraził żywe zainteresowanie konwersją tej pozycji na DC. Niepotwierdzone informacje wskazują również na możliwość konwersji MONKEY BALL, sympatycznej zręcznościówki, która cieszyła się sporą popularnością w trakcie imprezy.

Po serii wiadomości odnośnie zmian, nowych elementów oraz postaci w SHENMUE 2, AM2 nieustannie raczy nas coraz nowszymi screen'ami z gry. Głodni? No to spójrzcie trochę niżej...

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP: TAPOUT to kolejny sequel który ukaże się na DC już w czerwcu. Po sukcesie pierwszego UFC panowie z Crave

zdecydowali się nie czekać zbyt długo i uraczyć nas kontynuacją gry. Zapowiadane nowości dotyczą sfery grafiki, nowych postaci - jedną z nich będzie Tank Abbot, który przez jakiś czas występował na ringu WCW - oraz nowych trybów gry. Inną, równie pozytywną informacją jest z kolei niepotwierdzona wiadomość o istnieniu sequela GUILTY GEAR X. Wersja arcade jest już ponoć w produkcji na Naomi, a jej premiera przewidziana jest na jesień tego roku.

Jeżeli przypadkiem macie już dosyć przemocy w grach to PRO PINBALL TRILOGY może być pozycją w sam raz dla was. Na płycie znajdują się trzy "stoły" Big Race USA, Fantastic Journey i TimeShock, które w połączeniu z bardzo realistyczną fizyką, dźwiękiem Dolby Surround oraz masą opcji mają zapewnić sporą dawkę przyjemności nie tylko fanom flipperów. Empire Interactive zapowiedział już europejską premierę na 30 marca.

Mimo przerwania prac nad DeCekowym SOUL REAVER Eidos wciąż zamierza wydać COMMANDOS 2. Na polu chwały poległa też gra ROSWELL CONSPIRACIES, którą miał wydać Red Storm Entertainment. Tak czy inaczej można się spodziewać, iż nie są to pierwsze ani ostatnie złe wieści dla posiadaczy DC.

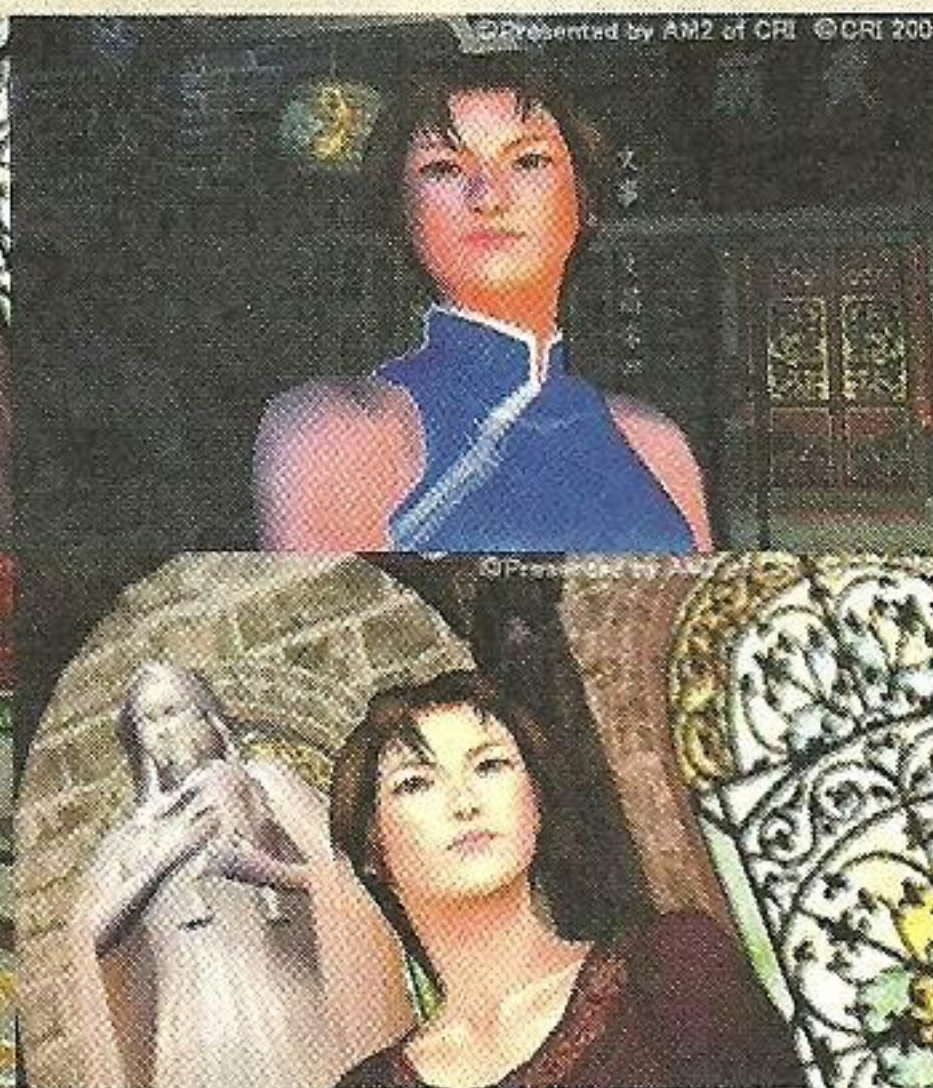
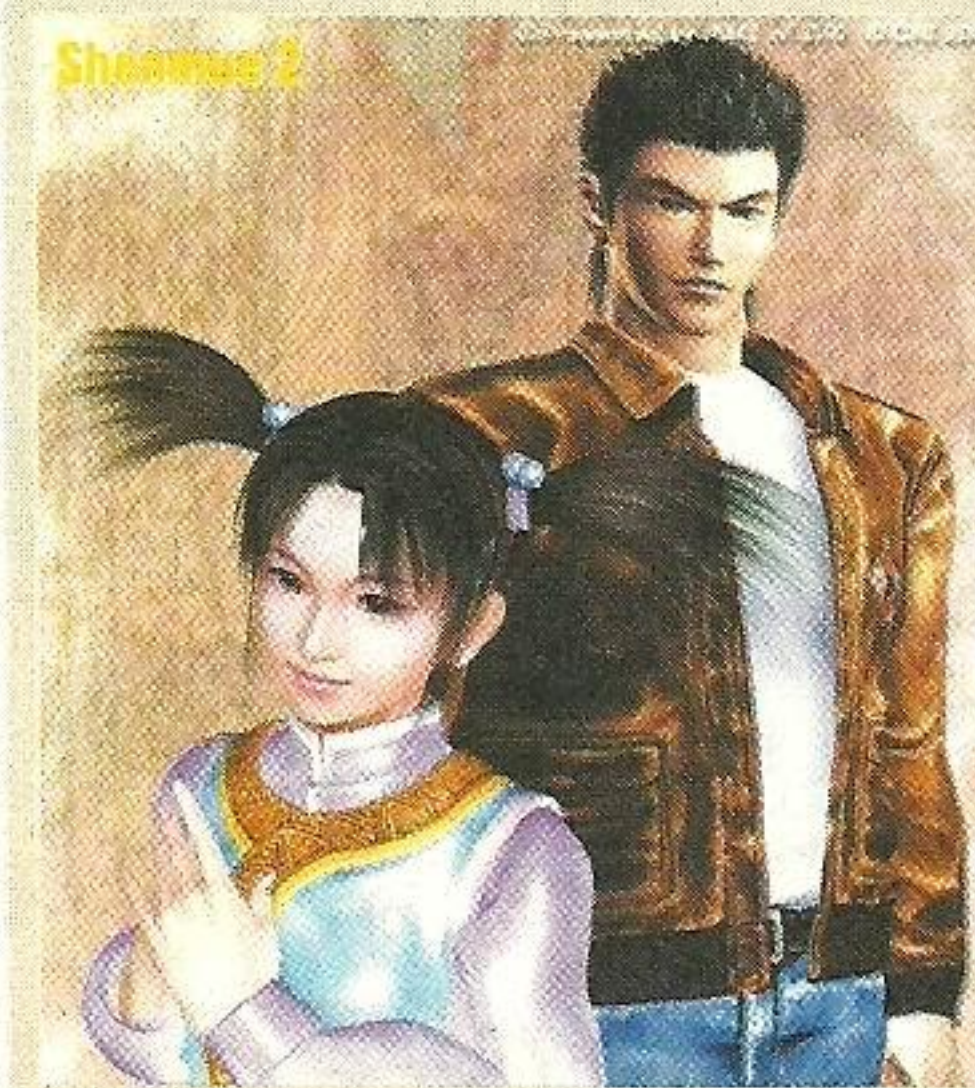
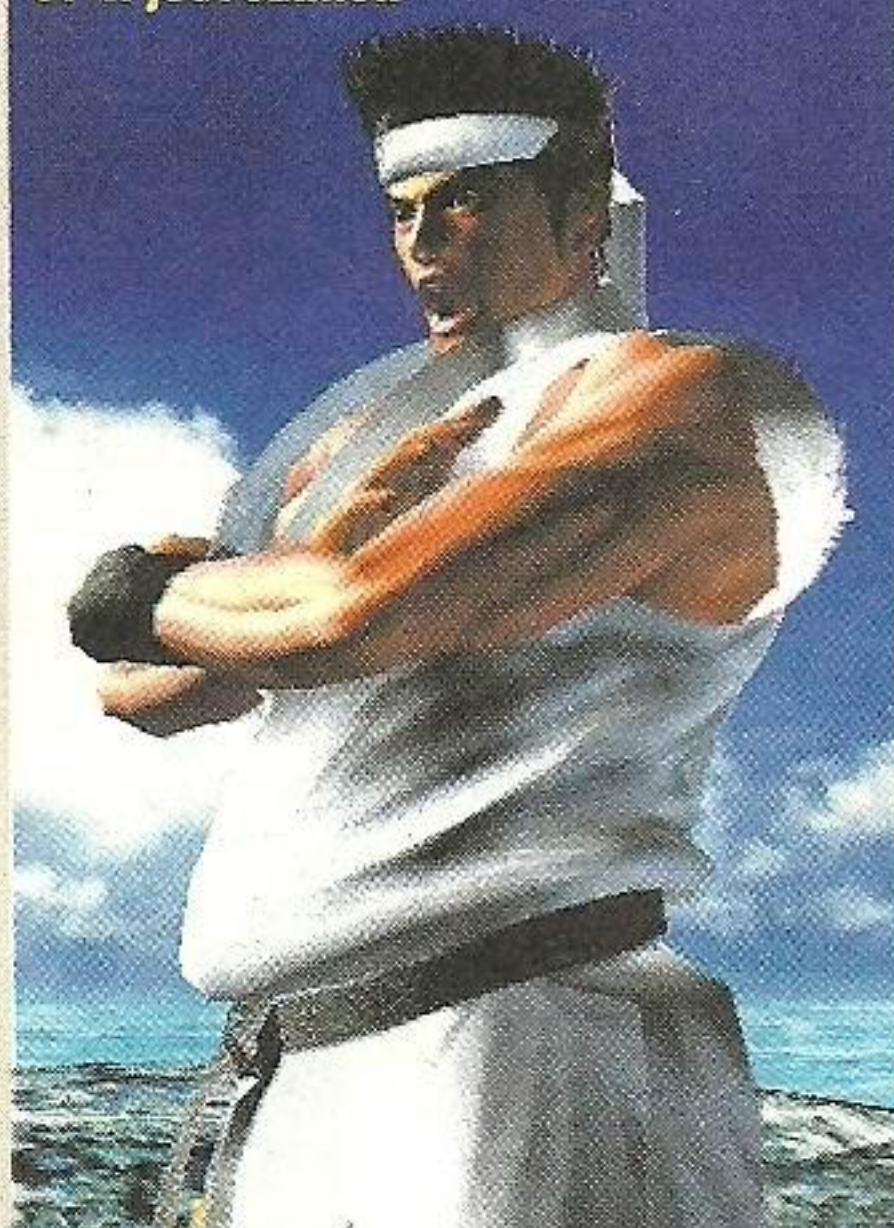
Jak na ironię sprzedaż Dreamcasta w Japonii skoczyła dopiero po wiadomości o wycofaniu się Segi z rynku hardware. Tamtejsi gracze przejrżeli na oczy i według danych Famitsu okazało się, iż od 26.02 do 4.03 DC zgarnął 35.6% całkowitej sprzedaży, prześcigając w końcu PS2. Szkoda tylko, że dopiero teraz...

Capcom kończy już prace nad kolejnym starszokolnym tytułem na DC. MARS MATRIX, bo o nim to mowa, będzie ponoć najlepiej wyglądającym shooterkiem

2D jaki można dostać na tę konsolę. Zapowiada się więc sporo ostrej akcji oraz cieszących oko efektów. Japońska premiera zapowiedziana jest już na koniec marca. Nieco później, bo 10 października trafi tam do sprzedaży ostatnia część EL DORADO GATE. Capcom postanowił, iż zakończy ten rpg-owy serial na 7 rozdziale, choć planowo miało być ich 24. W dalszym ciągu nie ma chętnych do wydania tej pozycji w bardziej zrozumiałym języku.

Wygląda na to, iż VIRTUA FIGHTER 4 ma w tym miesiącu znacznie większe szanse ukazania się na DC niż miesiąc temu. W wywiadzie udzielonym japońskiemu wydaniu Official Dreamcast Magazine Yu Suzuki miał ponoć stwierdzić, iż konwersja z Naomi 2 miałyby sens, jeżeli udałoby się dokonać jej bez poświęcania "jakości" postaci oraz jeśli Sega wyrazi na to zgodę. Tak więc na razie to nic pewnego, ale z pewnością można stwierdzić, iż takie plany są brane pod uwagę.

VF4: jest szansa





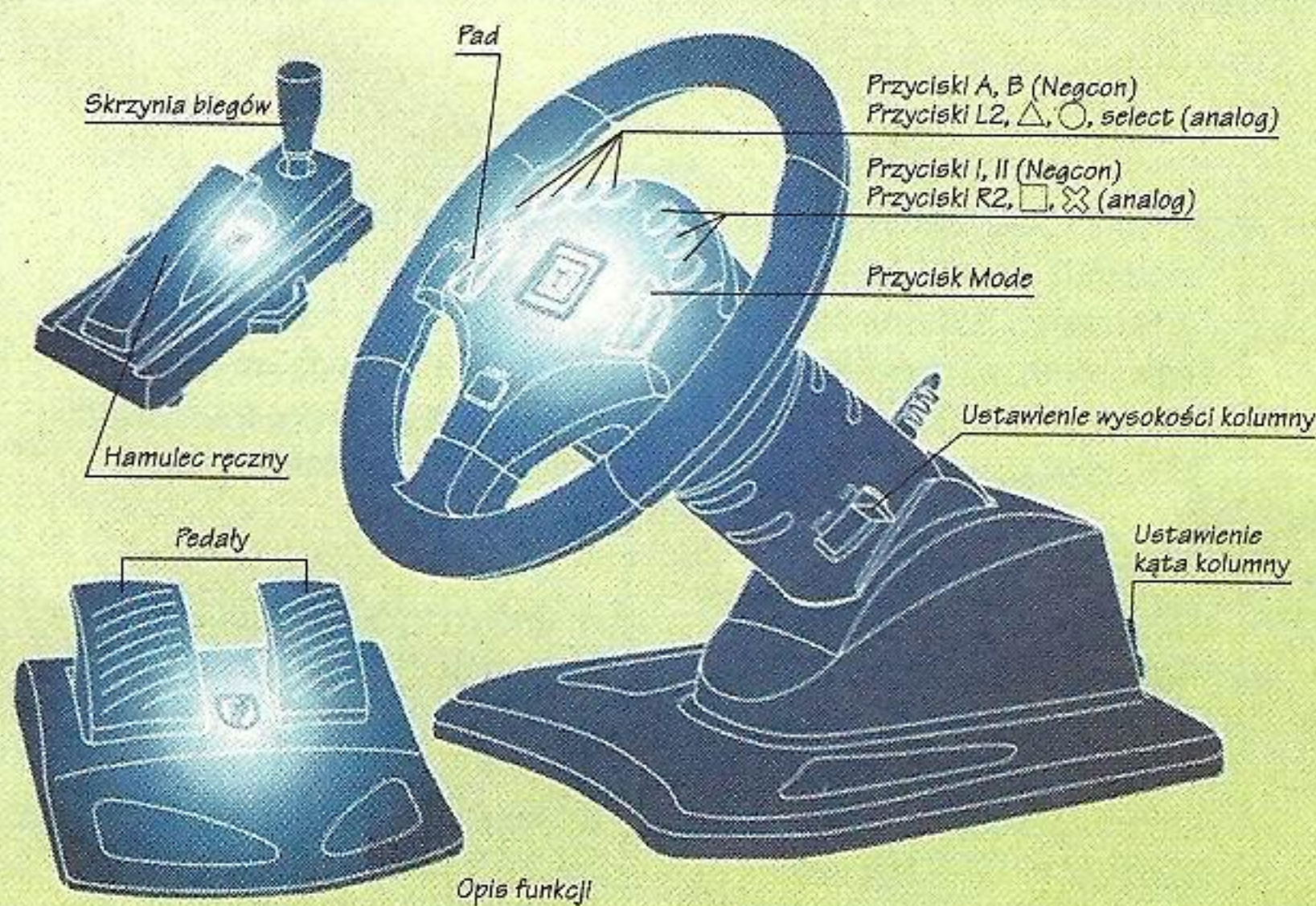
**Przypominamy! Jedyna oryginalna  
Kierownica w wersji PSX, PS2 i PC**

# TWIN TURBO *Deluxe*

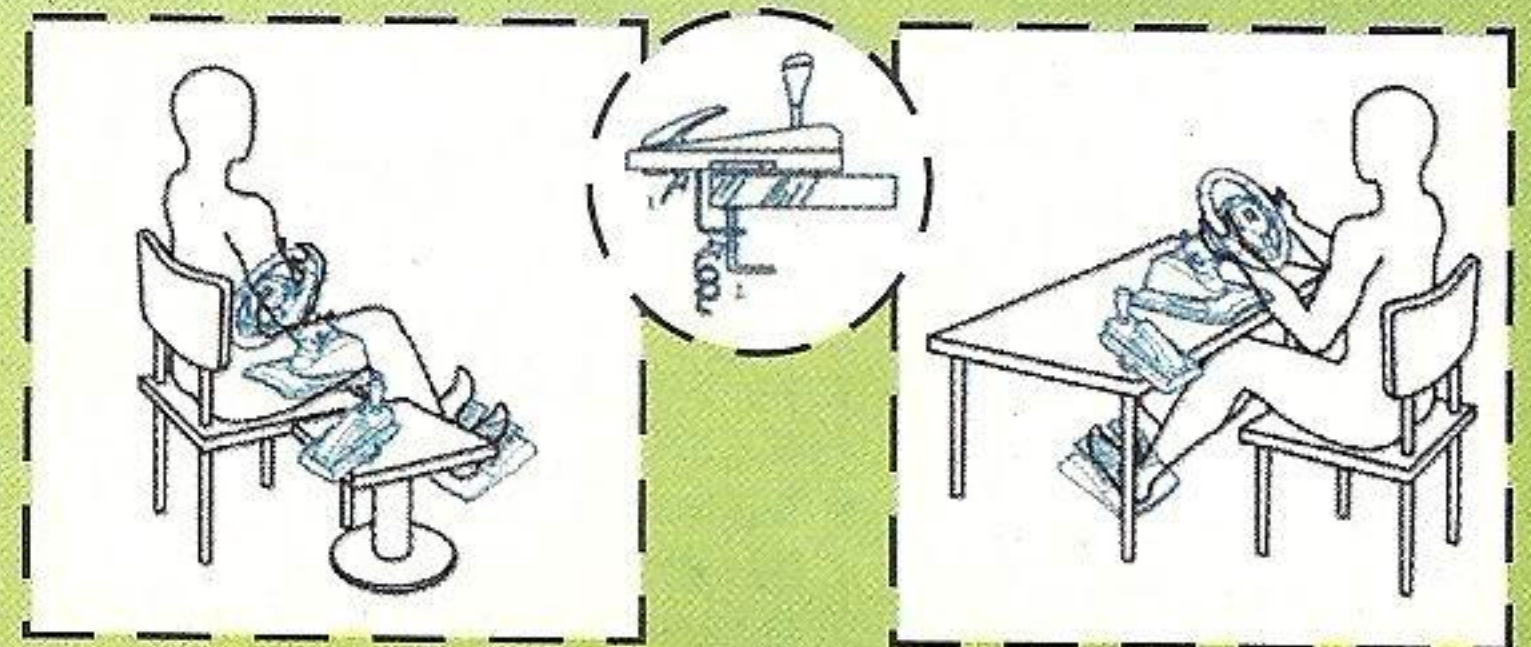
**TERAZ  
WYŻSZA JAKOŚĆ  
NIŻSZA CENA**



- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja



Opis funkcji



Możliwość instalacji między udami i na stole.

Wyłączna dystrybucja  
w Polsce produktów



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa  
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82  
e-mail: manta@tele2.pl  
pon.-pt. 9.00-17.00

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkt dostępny  
w sprzedaży  
wysyłkowej

**Szukajcie w dobrych sklepach i sieciach handlowych.**



## PLAYSTATION 2 DEAD TO RIGHTS

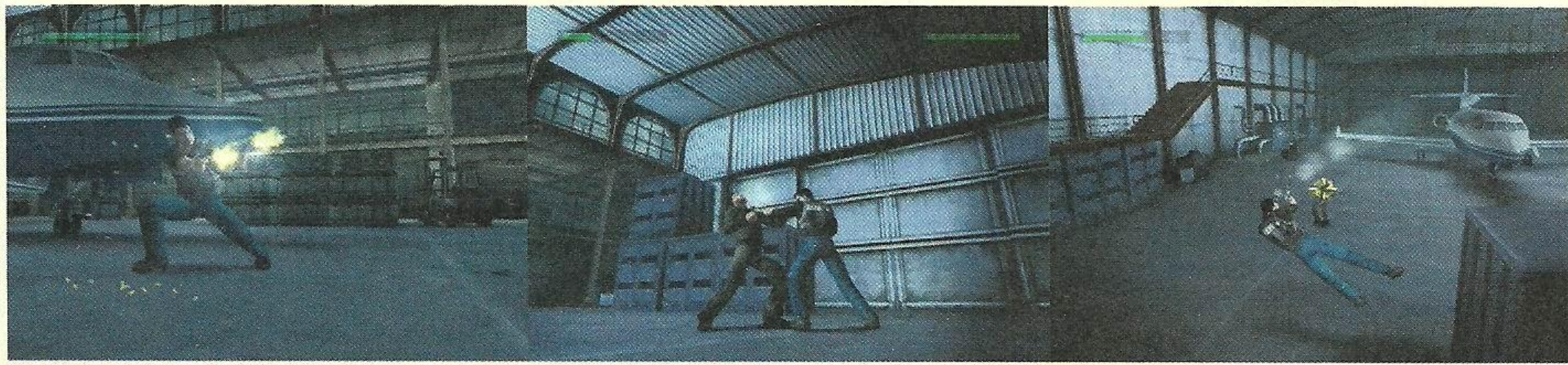
## Namco + filmy z HongKongu = prawdziwa jatka

Namco to klasa sama w sobie - tego faktu nikt nie jest w stanie zanegować. Tym razem ludzie odpowiedzialni za takie hity jak TEKKEN, SOUL CALIBUR czy RIDGE RACER uderzają z shooterem tpp! Gra ma nawiązywać do hardcore'owych filmów rodem z HongKongu w stylu "do magazynu wpada dwóch kolesi z bronią

szybkostrzelną i załatwiają kolejnych dwustu". Oczywiście wszystko w oprawie na miarę możliwości PS2. W grze znajdziemy wszystkie akcje znane ze wspomnianych filmów - będzie strzelanie podczas uskoku, strzelanie podczas przeskakiwania przez barierki (tyłem i przodem oczywiście), strzelanie z dwóch

gunów w biegu i podczas skoku oraz... masa strzelania! Oprócz tego główny bohater, Jack Slate, potrafi nieźle wykorzystywać swoje umiejętności w bezpośredniej walce wręcz. Wykonanie poszczególnych leveli ma być bardzo, że tak powiem, rzeczywiste. Nie znajdziemy na przykład karabinu

maszynowego w śmietniku, ale będziemy go musieli zabrać z domu. Ponadto Namco twierdzi, że oprócz czystej akcji, w grze znajdziemy też łamigłówki oraz niesztampową, konsekwentnie poprowadzoną fabułę. Jatki w zwolnionym tempie, przyspieszenia akcji, ogłuszające efekty dźwiękowe - to jest to! Ale nie wcześniej niż w 2002 roku...



## DC DARK ANGEL

Wszyscy posiadacze DeCe dobrze wiedzą, że na konsolę Segi brakuje gier rpg. Pomocną dłoń wyciąga Metro 3D oraz ich nowy zręcznościowy rpg pod tytułem DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE. Jak nietrudno się domyślić, rzecz traktuje o wampirach. W grze wcielamy się w Annę, młodą kobietkę, która chce uratować swoją wioskę przed dziwną plagą mutującą jej mieszkańców. A to dopiero początek. Warto dodać, że świat w DARK ANGEL ma być dużo bardziej złożony niż na przykład w SOUL REAVER. Przeanalizujemy konkretną sytuację. Wchodzimy do tawerny i mordujemy barmana. Okazuje się, że ma on rodzinę w innym mieście. Gdyby barman żył, wszystko byłoby okej. Ale

padł trupem i jego rodzina doskonale wie, kto jest odpowiedzialny za śmierć bliskiego. Zamiast nam pomagać, będą przeszkadzać w przebrnięciu dalej. Ponadto ciekawym patentem będzie zmieniające się oświetlenie w zależności od nastroju panującego w grze. Ma to tylko potęgować nastrój grozy, podbijany przez dynamiczną ścieżkę dźwiękową. Muzyka zmieniająca się w zależności od sytuacji zawsze była strzałem w dziesiątkę. Mamy nadzieję, że i tym razem tak będzie. W DARK ANGEL znajdziemy wszystkie elementy dobrej gry rpg - czary, zdobywanie doświadczenia, różne bronie oraz masa przeciwników gotowa się z nami zmierzyć. Warto czekać.



## DREAMCAST ARMADA 2



Równocześnie z DARK ANGEL, Metro 3D produkuje drugą część shootera ARMADA. Autorzy zapowiadają kilka dobrych patentów, dzięki którym druga ARMADA ma szansę być lepsza niż poprzedniczka. Pierwsza, a zarazem najważniejsza sprawa to możliwość grania w sieci, przez Sega.net. Fajnie jest się zmierzyć z graczami, którzy myślą, że potrafią już wszystko, a na przykład QUAKE 3 pokazuje, że w miarę płynna walka przez internet jest możliwa. W sieci będzie też

można wymieniać się różnymi upgrade'ami naszego statku, które pomogą później w walce z rzeszami obcych. Autorzy twierdzą, że do zdobycia będzie około miliona (!) różnych gadżetów, a więc jest tego trochę. Oprócz tego dostaniemy w łapki "zwykły" tryb multi-player, czyli zabawę w kilku na jednej konsoli. Autorzy nie ukrywają, że podczas projektowania światów wzorowali się na sceneriach z Obcego, więc pod tym względem może być nieźle.



## Newsflash

Wypowiedzi oficjeli z Konami na temat terminu premiery MGS2 wywołały spore zamieszanie. Najpierw ktoś stwierdził, że MGS2 nie pojawi się wcześniej, niż w lutym 2002 roku. Później wypowiedź sprostował szef Konami mówiąc, iż to tylko plotki, a MGS2 ukaże się już jesienią.

Sony, Sega i Namco pracują nad wspólnym projektem mającym na celu połączenie automatów w salonach gier w sieć z domowymi konsolami. Ma on pozwolić na łączenie się graczy preferujących zabawę w domach z tymi, którzy odwiedzają często salony gier. Sieć ma ruszyć pod koniec roku.

Naturalnie chodzi o Japonię, więc możemy już o tym zapomnieć. Dziwny za to wydaje się plan Sony nazwany „Internet Game System”, który ma zapobiegać nielegalnemu kopiowaniu gier przez użytkowników. Otóż gracze będą mogli kopiować gry z CD lub z DVD na twardy dysk w celu szybszego ładowania, a w przyszłości będą mogli ściągać je bezpośrednio z Internetu. Naturalnie zostanie wprowadzone też specjalne zabezpieczenie. Nie pojmujemy w jaki sposób kopiowanie gier na twardy dysk ma przyczynić się do walki z piractwem, ale cóż...

Capcom potwierdził, że grywalne demo DEVIL MAY CRY będzie

pakowane razem z RESIDENT EVIL: CODE VERONICA COMPLETE na PlayStation 2. Już w czerwcu.

Szefowie Sony stwierdzili niedawno, że do końca tego roku firma zamierza wydać 30 gier na PlayStation 2. Na razie jednak nie podano konkretnów - spodziewamy się usłyszeć o nich podczas E3 w maju.

DEAD OR ALIVE 3 nadchodzi wielkimi krokami i ma być pokazane światu „w pierwszej połowie 2001 roku”.

Jeszcze jeden TWISTED METAL na PlayStation! Tym razem jednak Sony chce, by niegdyś pełna

przemocy seria ewoluowała w nieco inną stronę. Zamiast bomb będą owoce, postacie będą o wiele młodsze i w ogóle ma być zabawnie, miło i kolorowo. Powodzenia.

Electronic Arts pracuje nad dwiema nowymi częściami MEDAL OF HONOR na PS2. Pierwsza z nich - kontynuacja wątków z pierwszych dwóch gier - zatytułowana MEDAL OF HONOR FRONTLINE to strzelanina fpp. Bohaterem jest pan Patterson, którego zadanie polega na zdobyciu planów prototypowego niemieckiego bombowca. Druga pozycja - MEDAL OF HONOR FIGHTER COMMANDER to żerujący na

popularnym tytule symulator lotniczy. Niestety, oprócz kilku bardzo ładnych rysunków, firma nie pokazała screenów z właściwych gier, więc wstrzymamy się na razie z drażnieniem tego tematu.

Activision potwierdziło, że szykuje konwersję TONY HAWK'S PRO SKATER 2 na Nintendo 64.

Konami zapowiedziało ESPN X GAMES SKATEBOARDING na PlayStation 2. W grze znajdą się 3 skateparki, 6 skejtoprzyjaznych obszarów miasta (z przechodniakami i ruchem ulicznym!), 12 skejterów, 64 deki i licencjonowany soundtrack. To na razie tyle.



PSX od 69,-  
PS2 od 159,-



CHCESZ KUPIĆ KONSOLĘ,  
A MOŻE MEMORKE  
LUB GRĘ?...

## AKCESORIA

|                                  |         |
|----------------------------------|---------|
| Kierownica PS Twin Turbo         | - 269,- |
| Kierownica PS Twin Turbo Deluxe  | - 289,- |
| Karta pamięci - 1 Mb (15 bloków) | - 25,-  |
| Karta pamięci - 2 Mb (30 bloków) | - 45,-  |
| Karta pamięci - 8 Mb (do 120 b.) | - 59,-  |
| Pad PSX                          | - 25,-  |
| Pad DualShock                    | - 99,-  |
| Pad DualShock                    | - 69,-  |
| Konwerter NTSC-Pal               | - 55,-  |
| Kabel RGB (Euro)                 | - 25,-  |
| Kabel RGB + Chinch Stereo        | - 29,-  |
| Action Replay / Game Shark       | - 59,-  |

...WIĘC NIE PRZEPŁACAJ!  
ZAMÓW WSZYSTKO U NAS -  
PO NAJLEPSZEJ CENIE  
W POLSCE!

## AKCESORIA

|                           |                |
|---------------------------|----------------|
| Pad DualShock2            | już od - 99,-  |
| Karta pamięci - 8 Mb      | już od - 149,- |
| Pilot                     | - 69,-         |
| Podstawa (Vertical Stand) | - 39,-         |
| Action Replay2            | - 199,-        |

**Autoryzowany dystrybutor Sony PlayStation**  
**F.H. "DRIVE" S.C. - D.H. Jubilat 3 p.**  
**Al. Krasińskiego 1/3**  
**31-111 Kraków**

tel/fax (012) 422-30-33 wewn. 346  
tel 0-501-420-440, 0-501-420-450

NAJLEPSZA

CENA



**PSX RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR****Tęczowa Szóstka wraca do akcji**

Nie ma się co oszukiwać - RAINBOW SIX na PlayStation był i jest niewypałem. Do PeCetowego oryginału ma się nijak, niestety. Tym razem ambitni ludzie z Saffire zamierzają posprzątać po poprzednikach. I jeśli będą postępować tak jak mówią, jest szansa, że już niedługo ukaże się bardzo dobry tytuł. A więc wreszcie będzie można od początku zaplanować każdą misję, dokładnie tak samo jak w wersji dla PieCuchów. Jest to o tyle przydatne, że seria Rainbow charakteryzuje się dosyć poważnym podejściem do tematu i rozgrywka toczy się według zasady

"jeden strzał, jeden trup". Dopiero gdy możemy dokładnie przeanalizować sytuację i wytyczyć członkom zespołu ich ścieżkę zdrowia, mamy pewność, że wydarzenia potoczą się tak, jak tego sobie życzymy.

Kolejnym dobrym pomysłem jest wprowadzenie broni snajperskiej. Każdy wie, ile przyjemności daje zabawa snajperką. Snajperzy są po prostu bardzo groźni, a ich użycie zazwyczaj procentuje podczas trudnych misji.

Oprócz tego w końcu będzie można chodzić kucając oraz delikatnie wychylać się zza rogów, aby podglądać co dzieje się

w pomieszczeniu obok.

Saffire - w odróżnieniu od Rebellion odpowiedzialnego za RAINBOW SIX - ma szansę zarządzić. Wersja na DC była i jest naprawdę znakomita.

**NINTENDO 64 CONKER'S BAD FUR DAY**

Oj, porobiło się z Konkerem, porobiło... Najpierw w zamierzeniach gra miała być kolejną przyjemną platformówką Rare na Nintendo 64. Później miała mieć nowatorski tryb multiplayer, pozwalający na przechodzenie gry w kooperacji z drugim graczem. Później wszystkie plany zostały wyrzucone do kosza, a na ich miejsce wskoczył nowy, zły i bezlitosny Konker, znacznie różniący się od poprzedniego... Gra CONKER'S BAD FUR DAY ukazała się w USA już dwa miesiące temu. Znakomita grafika, okrutne (choć nie prymitywne i wulgarnie) dowcipy, krew bryzająca z ekranu i rewelacyjne pomysły autorów - tak pokrótce scharakteryzowali tę pozycję amerykańscy dziennikarze.

Niedawno okazało się jednak, że Nintendo nie zamierza wydać tej pozycji w Europie... Ale spokojnie - gra pojawi się, ale jej wydawcą została firma THQ. Termin premiery został wstępnie ustalony na połowę kwietnia. Nareszcie będziemy mogli sprawdzić wiewióra w akcji, o czym naturalnie was poinformujemy.

**Undercover 2055**

Nowa gra japońskiego oddziału Segi przeniesie nas o ćwierć wieku w przyszłość, w świat zabarwiony cyberpunkiem. Główną postacią UNDERCOVER jest policyjna agentka, która - jak wskazuje sam tytuł - pracuje bez munduru, w przebraniu. Inaczej mówiąc jest tajniakiem. Będą zagadki logiczne i ostre strzelaniny z bandytami. Sega obiecuje dokładnie wymodelowane miasto przyszłości i świetną grafikę.

**PLAYSTATION 2 TWISTED METAL BLACK****SweetTooth i ekipa ciągle razem**

Nie ma się co oszukiwać - tylko pierwsze dwie części TWISTED METAL były grywalne. Kolejne dwie to pomyłka. Na szczęście Sony podziękowało 989 Studios i wraca do korzeni. Szykuje się w końcu "prawdziwy" sequel TWISTED METAL 2! Jak wskazuje sam tytuł, gra ma być z założenia bardziej mroczna. Główne

postacie, których będzie w sumie 14, to raczej psychopaci niż grzeczni chłopcy. Każdy bohater ma swoją historię oraz cele dla których podejmuje się walki. Oczywiście wszyscy wiemy, że fabuła w TWISTED METAL jest raczej uzupełnieniem samej gry. Podobnie będzie tym razem. Grafika w TM BLACK to kawałek

dobrej roboty - wszystko wygląda bardzo dobrze, a do tego ma działać w 60 klatkach na sekundę. Nawet w trybie dla czterech osób

na podzielonym na cztery części ekranie. Ponadto będzie można demolować areny, które są olbrzymie. W dodatku na niektórych arenach po chwili gry coś się zmienia - na przykład ograniczający pole walki mur chowa się pod ziemię, a wtedy gracz uzyskuje dostęp do całej areny.

Co powiecie na możliwość zdemolowania toru gokartowego, na którym doskonale bawią się ludzie? To będzie możliwe! Termin premiery - czerwiec.





# SKLEP NIKO

**konsole, gry, akcesoria**

PlayStation2, Dreamcast  
PlayStation PS(one), GameBoy

**SPRZEDAŻ I WYMIANA  
GIER WYSYŁKOWO  
LUB W NASZYM SKLEPIE**

Skup i sprzedaż używanych gier i konsol

## ZESTAWY SEGA DREAMCAST

DREAMCAST+2 pady+GRA+KARTA. P+INTERNET  
DREAMCAST+2 pady+GRA+INTERNET  
DREAMCAST+GRA+KARTA. P+INTERNET  
**Skompletuj swój zestaw**

## Naprawa i przestrajanie konsol

Instalujemy Internet do SEGA DREAMCAST

Sklep "NIKO"  
ul. Niedziałkowskiego 19/21  
26-600 RADOM

tel. (048) 363-89-95  
tel. (048) 363-83-03  
kom. 0601-233-283

# OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ  
( TAKŻE WYSYŁKOWO)

## SONYPLAYSTATION

PONAD 300 TYTUŁÓW  
GRY UŻYWANE JUŻ OD 35 ZŁ

## SONYPLAYSTATION2

GRY UŻYWANE JUŻ OD 150 ZŁ

## NINTENDO 64

GRY UŻYWANE JUŻ OD 40 ZŁ

## DREAMCAST

GRY UŻYWANE JUŻ OD 60 ZŁ

## GAME BOY COLOR

GRY UŻYWANE JUŻ OD 60 ZŁ

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORI

TEL.(062) 591 93 78

TEL.KOM. 0 604 565 849

PON. - PIĄTEK 11 - 17

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"

ul.Raszkowska 32

63-400 OstrówWlkp.

**ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!**

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL

**SONY®  
Playstation**

KONIEC  
KŁOPOTÓW

Tak! Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)

Oferujemy rewelacyjny **MULTISYSTEM**, który Ci pomoże.  
Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które  
ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są  
**SZYBSZE**. Uzyskasz kolor z płyt NTSC na Twoim telewizorze  
w systemie PAL przez AUDIO-VIDEO.

Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach  
konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.

**DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU  
2 LATA GWARANCJI**

Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie, regenerujemy  
lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę

**SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO**

HURT-DETAL 20 PLN + koszt wysyłki

15 zł + 22% VAT = 18.30 plus koszty wysyłki

ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO

**SERWIS** Tel./fax (058) 301-68-90

Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET: [WWW.UNIRAD.COM](http://WWW.UNIRAD.COM)

**HARDCORE GAMER**

**SONY  
PLAYSTATION - DREAMCAST  
SEGA**

**NAJLEPSZE CENY**

**KONSOLE – AKCESORIA – SERWIS**

Przestrajanie konsol ( pal-ntsc ) ( ntsc-pal )

# LUBLIN

ul.GRAŻYNY 3, TEL / FAX (081) 524 53 29

główny adres  
[www.futuregame.xcom.pl](http://www.futuregame.xcom.pl)



**DREAMCAST CRAZY TAXI 2****„Taxi 2”, tym razem w Nowym Jorku**

Tak, to prawda - CRAZY TAXI 2 zbliża się wielkimi krokami! Osoby, które sprzedały swojego Dreamcasta mogą teraz żałować. Nie teraz, panie i panowie, nie teraz... Bo jednym z tytułów dla których NIE WARTO pozbywać się DC jest bezapelacyjnie CRAZY TAXI 2.

Tym razem szaleni taksjarki walczą na ulicach Nowego Jorku, a tłok na ulicy

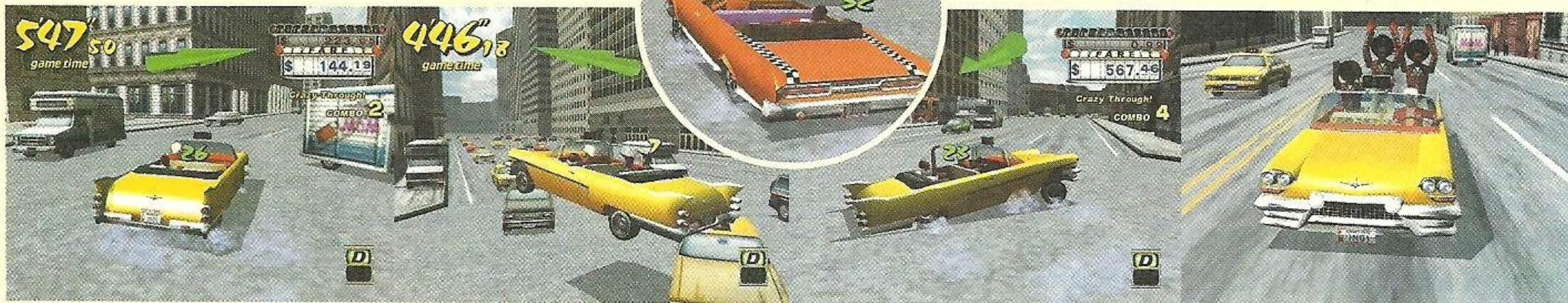
zdecydowanie przewyższa godziny szczytu w starym CRAZY TAXI. Skład ekipy także się zmienił. Na miejsce starych przyjaciół wchodzi Hot-D, Slash, Iceman oraz Cinnamon. Krąży plotka, że starych taksówkarzy będzie można odblokować specjalnym kodem lub odblokują się sami, gdy

zaliczymy odpowiednią część gry.

Oprócz tego nowym elementem gry będzie z pewnością możliwość skakania za pomocą hydraulicznego zawieszenia - jeśli kojarzycie dowolne teledyski Dr.Dre czy Snoop Dogga, wiecie o co chodzi. Zmianom ulegnie także ścieżka dźwiękowa gry.

Będzie to naturalnie punk, ale tym razem w nieco mocniejszej formie. O wykonawcach na razie nic nie wiadomo.

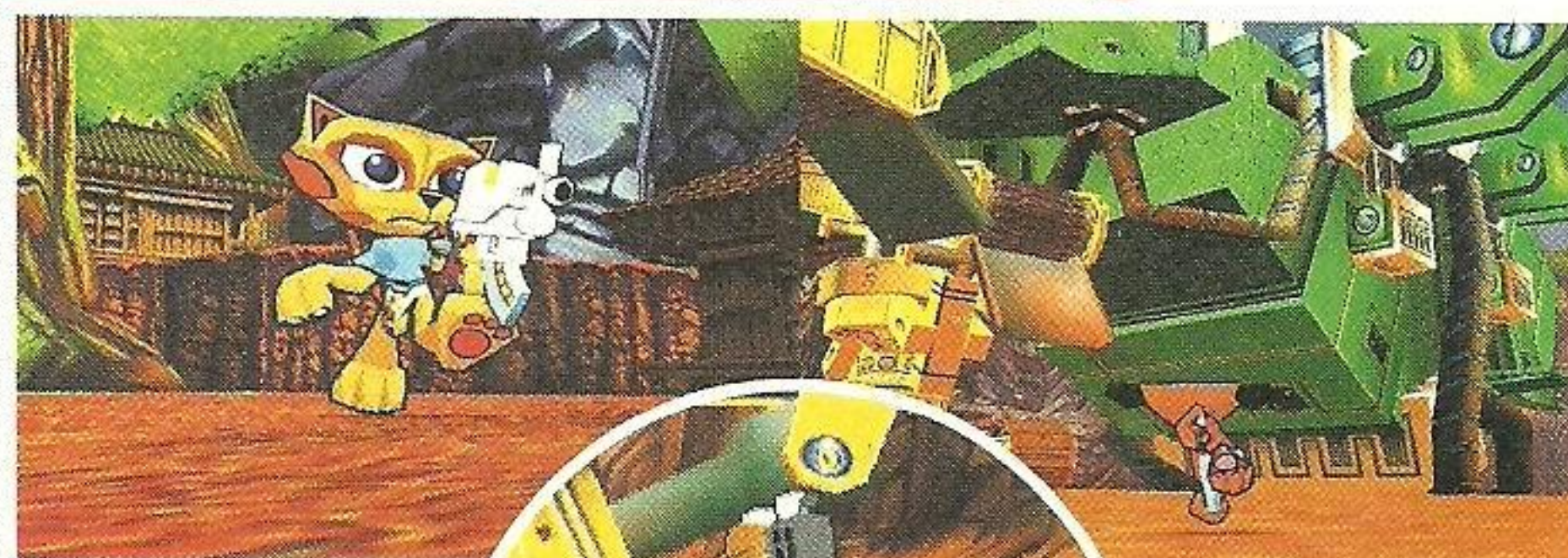
Wiadomo jednak, że CRAZY TAXI 2 posiadać będzie fantastyczny tryb multiplayer dla czterech osób jednocześnie! Szykuje się też możliwość gry przez internet, ale są to na razie niepotwierdzone informacje. Bardziej prawdopodobna wydaje się możliwość ściągania z sieci nowych kierowców, taksówek i tym podobnych bonusów. Do premiery CT2 pozostało jeszcze trochę czasu. Autorzy twierdzą, że gra jest skończona dopiero w 60 procentach. To nie może się nie udać.

**PSX DAVE MIRRA MAX REMIX**

W maju pojawi się nowa wersja superanckiego DAVE MIRRA FREESTYLE BMX. Pierwsze usprawnienie, a raczej bonus w stosunku do poprzedniej wersji to całkowicie nowy soundtrack. Nie znamy wykonawców, ale stawiamy na ucho Acclaim - ostatnim razem nie zawiedli. Ponadto w nowej wersji możecie spodziewać się nowych etapów, statystyk oraz zawodników. Kod odpowiedzialny za samą grę nie ulegnie większym zmianom. Dojdą też nowe kategorie w systemie oceniania przejazdów: najdłuższe kombo, największy obrót,

najdłuższy Nose Manual. Na razie znamy sześć z ośmiu nowych leveli. Są to kolejno: Freeway Off Ramp, City Square, White Alpine Resort, Jiffy Market, Carnival, High School. Nazwy etapów mówią same za siebie. DAVE MIRRA to jedna z najfajniejszych wyczynowych gier na PSX i na pewno sprawdzimy dokładnie nową edycję. Ciekawe jak wypadnie z mającym się pojawić w tym samym miesiącu, czyli w maju, MAT HOFFMAN'S PRO BMX.

Jak na razie demo MAT HOFFMAN'S, delikatnie mówiąc, nie jest najlepsze. Pożyjemy, zagramy...

**PS2 FUR FIGHTERS**

Pamiętacie JET GRIND RADIO na DC? Nie, nie pojawi się na PlayStation 2 (przynajmniej na razie). Jednak posiadacze PS2 znajdą trochę z JGR w nowej grze Acclaim po tytule FUR FIGHTERS (która swoją drogą pojawiła się już jakiś czas temu na DC). Elementem łączącym JGR oraz FF jest grafika. W porównaniu z Dreamcast'ową wersją FF, port na PS2 przy zachowaniu podobnych zasad rozgrywki, wyglądać będzie zupełnie inaczej. Tym razem autorzy postawili na ręcznie

rysowane postacie oraz otoczenie, a następnie tworzenie odpowiednich tekstur, którymi obłożone zostaną trójwymiarowe modele. Podobną technikę zastosowano choćby FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX na PlayStation (to osławione „cell shading”). Poza tym wszystko zostanie po staremu. Nadal będziemy biegać po kolejnych etapach gry w celu uwolnienia naszych podopiecznych. No i będzie to całkiem niezła gra zręcznościowa, tylko w nowej oprawie.

**PLAYSTATION 2 EXTREME-G 3****Kolejna seria przeskakuje na PS2**

Najpierw podano informację, że czwarta część Turoka zagości również na PS2. Teraz Acclaim Studios uderza z trzecią częścią EXTREME-G - i znów w grę wchodzi PlayStation 2! W związku z opóźnieniem WIPEOUT FUSION, EG3 będzie dobrym prezentem dla graczy

lubiących szybkie, efektowne phuturacery. Czego możemy się spodziewać po tej grze? Przede wszystkim świetnej grafiki w wysokiej rozdzielczości - całkowity brak denerwującego pop-up'u to na pewno wielki plus. Zresztą popatrzcie na screeny. Ponadto każdy z 12 dobrze dobrozonych,

futurystycznych motorów, którymi będziemy mogli wymiatać wygląda co najmniej kozacko. No i trasy - wijące się drogi, po których trzeba będzie pędzić raz normalnie, a innym razem przyklejając się do stropu wykorzystując niemałą prędkość motorów i prawa fizyki. Znakaj potencjał

Acclaim można się też spodziewać mocnego, technicznego soundtracku. Warto też wspomnieć kilka słów o trybach gry. Będzie oczywiście splitscreen dla dwóch, trzech lub czterech graczy. Oprócz samotnego wyścigu, będzie można jeździć w zespołowym trybie cooperative. Pojedynek dwóch żywych graczy przeciwko całej bandzie kierowców sterowanych przez konsolę nie powinien być nudny. Na EXTREME G3 czekamy z niecierpliwością. W końcu robią go ludzie, którzy maczali palce przy powstawaniu serii WIPEOUT!

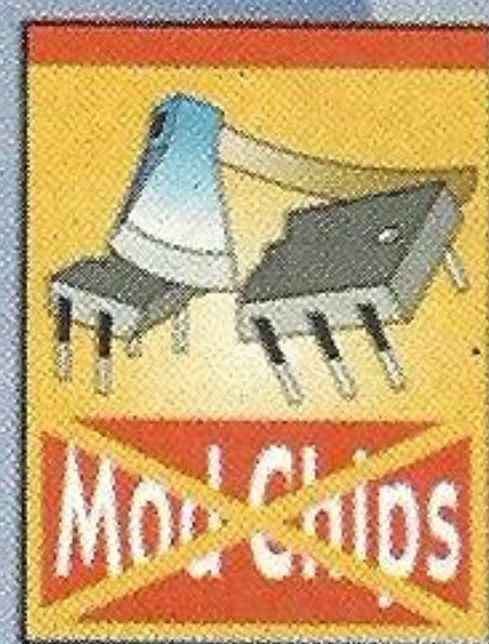




# KONIEC PROBLEMÓW z importowanymi grami na PlayStation i PS One

PLAY IMPORTED GAMES ON YOUR PS CONSOLE

## PS-X-change



play  
imported  
games  
on your  
PS Console!

**Nie musisz  
przerabiać  
konsoli  
(i tracić  
gwarancji),  
aby zagrać  
w importa!  
(NTSC)**



Wyłączna dystrybucja:



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa  
tel. (0-22) 643-54-20, 643-34-80, fax (0-22) 641-84-82  
e-mail: manta@tele2.pl

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne  
w sprzedaży  
wysyłkowej

**Szukajcie w dobrych sklepach i sieciach handlowych.**



# Namco odkrywa swoje plany na rok 2001

Jak być może wiecie, Namco jest jednym z największych japońskich producentów gier. Firma jest naprawdę spora, a jej akcje notowane są na japońskiej giełdzie. Niedawno dla firmy zakończył się rok fiskalny 2000, który trwał aż do marca 2001. Okazało się, że Namco poniosło w 2000 roku straty - winą tego jest zbyt mała liczba sprzedanych gier na konsole (Namco z kolei obarcza winą Sony za niedostateczną liczbę konsol PS2, recesję panującą na rynku automatów, a także kryzys japońskiej gospodarki itd itp). Namco zwolniło 250 pracowników. Podobno firma rozważa także możliwość odpalenia pododdziału, którego zadaniem byłaby produkcja gier na inne platformy niż PS2, a który nie byłby zależny od Sony w ten sam sposób co macierzysta firma.

W każdym razie aby uspokoić akcjonariuszy firma ogłosiła swoje plany produkcyjne na kolejny rok fiskalny, czyli do końca marca 2002 roku. Nie pojawiły się jednak stosowne informacje dla prasy - część tych newsów zweryfikuje więc czas...

- Po pierwsze - konwersje TEKKEN TAG TOURNAMENT i RIDGE RACER V na Nintendo Gamecube. Szoker, nie?
- Po drugie: 12 gier na PlayStation 2. Oto i one: TEKKEN 4, SOUL CALIBUR 2, ACE COMBAT 4, RIDGE RACER 6, MOTO GP 2, MR. DRILLER IN NEW YORK, VAMPIRE NIGHT, TALES OF X, TENNIS GAME, SOCCER GAME, BASEBALL GAME, RPG GAME.
- Do pierwszych sześciu pozycji nie trzeba nic dodawać. VAMPIRE NIGHT to konwersja videostrzelnicy opracowanej wspólnie z Sega.
- TALES OF X to oldschoolowy RPG.
- TENNIS GAME pewnie będzie kontynuacją serii SMASH COURT. SOCCER może być nową wersją LIBEROGRADE na PlayStation 2. BASEBALL GAME... Namco tłucze serię zabawnych bejzbołów z małymi koleżkami na PSX'a od lat, więc pewnie szykuje się kontynuacja. A ostatnią grę - RPG GAME opracowuje firma Monolith (japońska), znana tam ze starszkołnych, prześlanych erpeżków.
- Ale pierwsza piątka... Cóż, czekamy!



## Soul Calibur 2?

## Soul Reaver 2 nie ukaze się na DC, a jedynie na PS2



Pojawiają się już pierwsze niedogodności związane z decyzją Segi. Eidos Interactive jako pierwszy dokonał ponownej oceny swoich planów wydawniczych, poczym stwierdził iż LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 nie ukaze się na DC. Informacja pojawiła się w formie oficjalnego oświadczenia, co raczej z góry wyklucza możliwości zmian. Szkoda. Prace nad wersją na PS2 postępują dalej - oto dwa nowe screeny...

# Nintendorks GCN News



W pierwszym kwartale 2001 roku Namco spodziewa się strat w wysokości 55 milionów dolarów, spowodowanych kiepskim popytem na PlayStation 2. Zdaniem oficjeli z Namco wina za ten stan rzeczy leży po stronie Sony, które nie zdołało dostarczyć do sklepów odpowiedniej liczby konsol. Jednocześnie Namco potwierdziło support dla nowej konsoli Nintendo.

Smutne wieści dla posiadaczy konsol Nintendo: Rare oficjalnie ogłosiło zaprzestanie prac nad prawie ukończoną już grą Dinosaur Planet - jedną z ostatnich wielkich gier na N64! Projekt został przeniesiony na nową konsolę i gra zostanie wydana pod koniec bieżącego roku. Ruch ten podyktowany jest kłopotami z ukończeniem na czas premiery konsoli nowej Zeldy - Dinosaur Planet będzie stanowił swoistą "zapchajdziurę" w listach wydawniczych Nintendo. Z wyjątkiem dostosowania oprawy do 128-bitowych standardów, sama gra prawdopodobnie nie ulegnie większym przeobrażeniom.

Nintendo oficjalnie potwierdziło, że prace nad nową odsłoną Zeldy trwają! Podczas telekonferencji z prasą, Shigeru Miyamoto udzielił kilku istotnych informacji,

które rzucają trochę światła na nowe przygody Linka. Przede wszystkim, sam Miyamoto nie obejmie kierownictwa nad nową Zeldą - zrobi to za niego autor Majora's Mask, Mitsuhiko Takano. Jego zespół opracował już w całości elementy grafiki oraz postać głównego bohatera, aktualnie zaś dłużej nad poprawną pracą kamery. Miyamoto zapowiedział także, iż programiści skorzystają z możliwości połączenia GameCube i GBA, co pozwoli np. na rozgrywanie umieszczonych w Zeldzie mini-gier na handheldzie.

NEC zakończył budowę fabryk, w których będą produkowane procesory graficzne GameCube i zabiera się do ich masowego wytwarzania. Z produkcyjnych taśm miesięcznie ma spadać około 10000 procesorów.

Kolejne zmiany w projekcie Metroid! Według najnowszych informacji, Metroid będzie ciekawym połączeniem dwóch gatunków: shootera fpp i tpp. Punkt, z którego gracz będzie obserwował akcję ma zmieniać się w zależności od postawionego zadania. Warto również wspomnieć, że przy grze dłużej m.in. ludzie odpowiedzialni za doskonałego, pecetowego Half-Life. Gra będzie do

obejrzenia na majowym E3.

Koderzy z Retro Studios pracują nad jeszcze jedną grą na GCN. Będzie to erpeg. Jak mówią sami programiści, chcą osiągnąć coś pomiędzy klasycznym rpg a filmem interaktywnym, co w praktyce prawdopodobnie zostanie sprowadzone do umieszczenia w grze wielu postaci żyjących niezależnie od poczynąń gracza (vide Shenmue na DC). Jest to tym bardziej możliwe, że akcja ma rozgrywać się głównie w dużych miastach. Autorzy planują także system walk rozgrywanych w czasie rzeczywistym, a nie jak w większości dotychczasowych gier rpg - na tury. Więcej szczegółów po tegorocznych E3.

Grupa Lost Boys pracuje nad platformówką Knights. Gracz wcieli się w rycerza, którego zadaniem będzie odbicie księżniczki z rąk niegodziwców. Gra ujrzy światło dzienne najpierw na PS2, a niedługo potem zostanie skonwertowana na Game Cube oraz Xbox.

Nintendo rozstało wici o żelaznym terminie pokazu ukończonych wersji GameCube oraz Game Boy Advance. Impreza odbędzie się w Los Angeles podczas targów E3, a jej rozpoczęcie

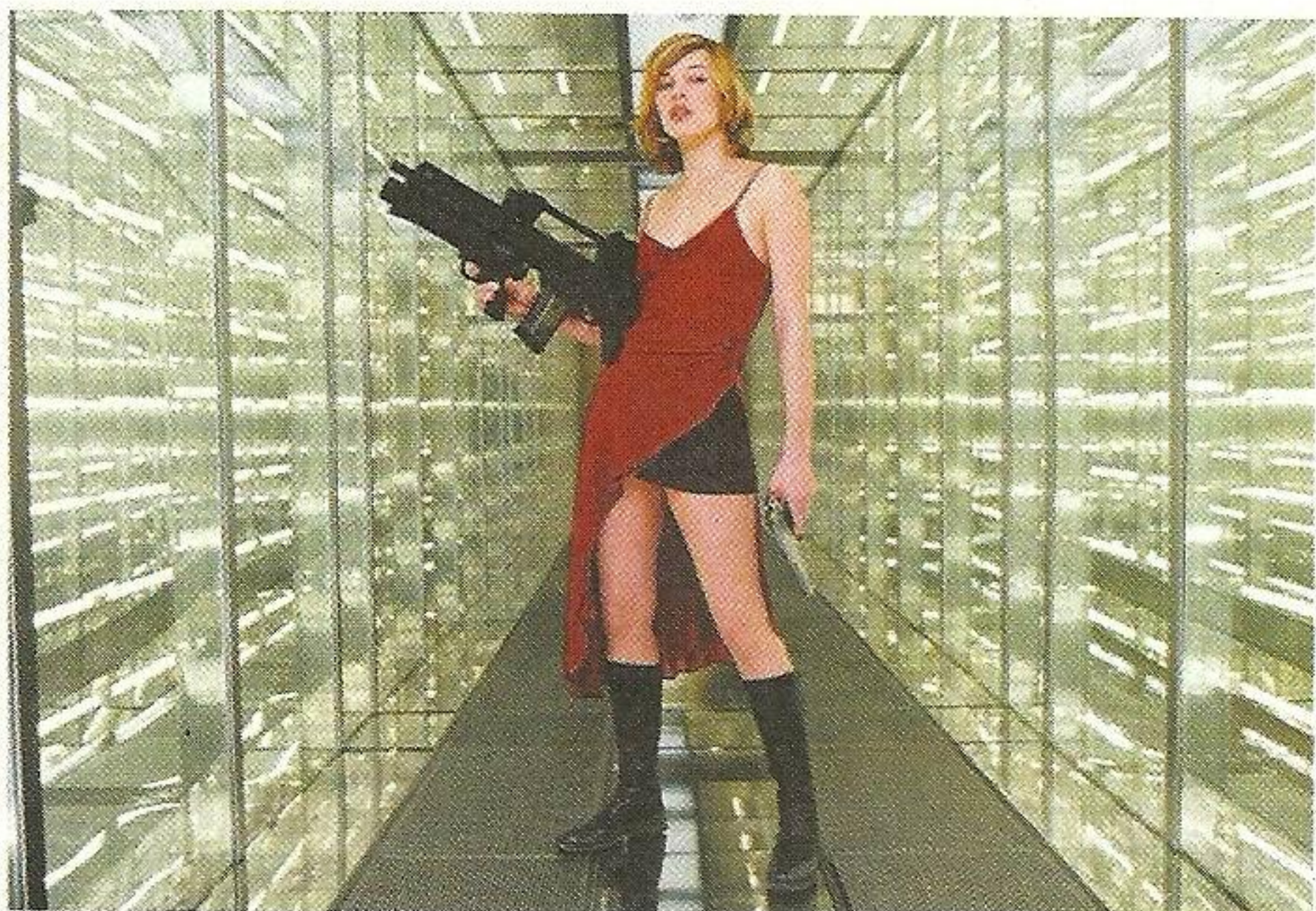
wyznaczono na 16 maja, o godzinie 10:30 rano. Nintendo potwierdziło także ostateczne terminy premier: Japonia dostanie konsolę w lipcu, USA we wrześniu, zaś Europa na wiosnę 2002.

Nintendo oficjalnie potwierdziło, że prace nad sequelami Wave Race 64 oraz 1080 Snowboarding trwają. Na stronie internetowej Nintendo został przeprowadzony nawet sondaż, mający na celu ustalenie, które elementy obydwóch tytułów podobały się graczom najbardziej.

Nintendo nie pojawi się na tegorocznym ECTS. W zamian za to koncern zorganizuje w dniach 1-2 września swoją własną imprezę, nazwaną The Nintendo Show, a poświęconą w całości GameCube i GBA. Wystawa odbędzie się dosłownie w przeddzień londyńskich targów.

Nintendo poszło śladem Microsoftu, i postanowiło dodać do GameCube cyfrowy port wyjścia obrazu. Czyli: support dla odbiorników HDTV i progresywne wyświetlanie obrazu, co zaowocuje znaczącą poprawą jego jakości. [vandal]





Oto pierwsze zdjęcie Milli Jovovich pochodzące z kręconego właśnie filmu Resident Evil. Wprawdzie Milla to nie Claire, ale i tak wygląda chyba nieźle...

## XBOX NEWS

Znana posiadaczom PieCów, głównie za sprawą doskonałego shootera fpp Aliens vs. Predator, firma Rebellion zabrała się za prace nad grą opartą na przygodach sędziego Dredda.

Electronic Arts zamierza wydać na Xbox'a kontynuację hitu z PSX'a - Medal Of Honor.

DMA Design i Rockstar planują wydać swoje najnowsze dziecko, GTA3 również na Xbox.

Firma Legend Interactive, znana z mission pack'a do Unreal pracuje nad grą dla Xbox.

Microsoft podpisał kontrakty z kolejną grupą developerów. Są to: Curly Monsters, Blitz Games (twórcy m.in. Chicken Run na DC), Double Fine Productions (znana ze świetnych przygódówek Full Throttle i Grim Fandango na PC), Radical Entertainment (napisali średniackie MTV Snowboarding i trochę lepszego Jackie Chan Stuntmaster), Vision Scape Interactive (ludzie z 989 Studios) oraz Yeti Interactive (brali udział w tworzeniu Raymana).

Bardzo możliwe, że młodzi gracze, którzy namówią rodziców na kupno Xboxa, nie obejrzą na ekranie telewizora ani krwi, ani flaczków, ani nawet małego skrawka pięknych kobiecych kształtów. Wszystko za sprawą urządzonej o nazwie V-Chip, który zapewni sfrustrowanym wszechobecną w grach golizną rodzicom na ingerencję w zabawy ich pociech. Microsoft na razie odmawia komentarzy na temat cenzurowania gier na swojej platformie.

Dobra wiadomość dla amatorów kina domowego. nVIDIA ogłosiła, że oprócz wspierania telewizorów HDTV, Xbox będzie zaopatrzony w funkcję progresywnego wyświetlania obrazu. Cóż to takiego? - spytaście. Spieszę z odpowiedzią: na zwykłym telewizorze obraz tworzony jest przez wyświetlanie na przemian linii parzystych i nieparzystych w bardzo małych odstępach

czasu. Owe novum ma za zadanie wyświetlać wszystkie linie jednocześnie, co znacząco poprawi jakość obrazu. I tyle.

Kilku programistów pracujących w przeszłości dla Midway postanowiło założyć własny zespół. Nazwali go przewrotnie Swinging Ape, i aktualnie kompletują skład teamu. Ich pierwszy tytuł, jaki zamierzają wydać na Xbox'a, ma łączyć cechy Resident Evil i Metal Gear Solid. Czekamy.

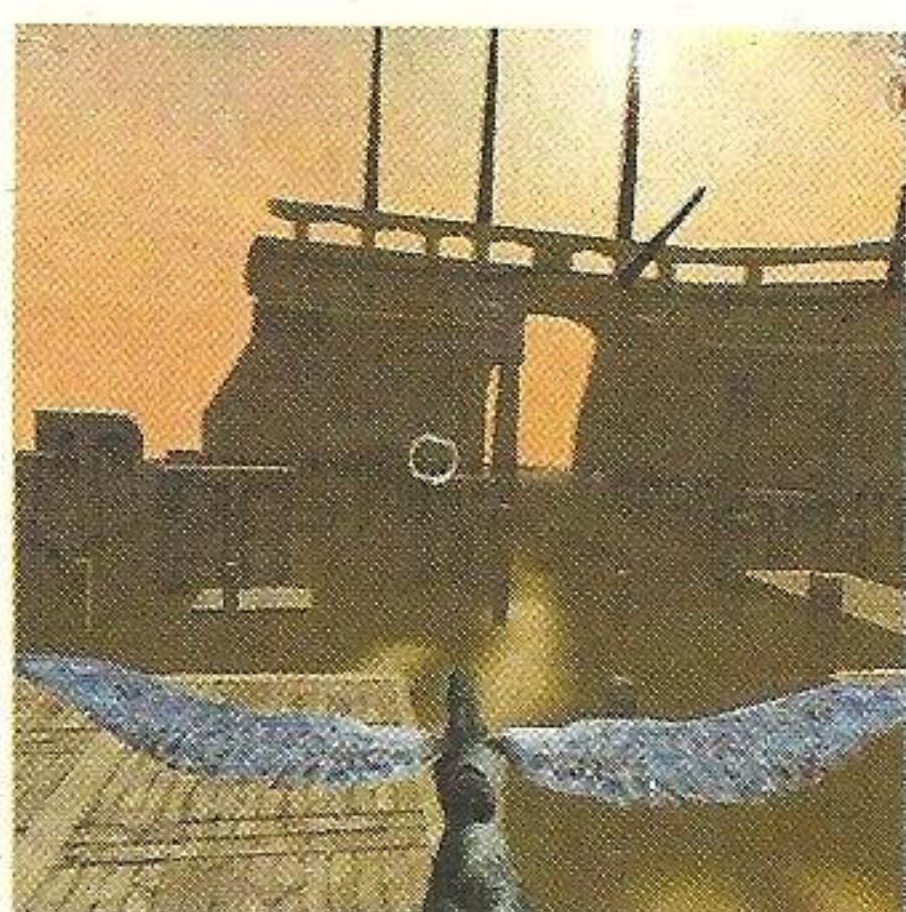
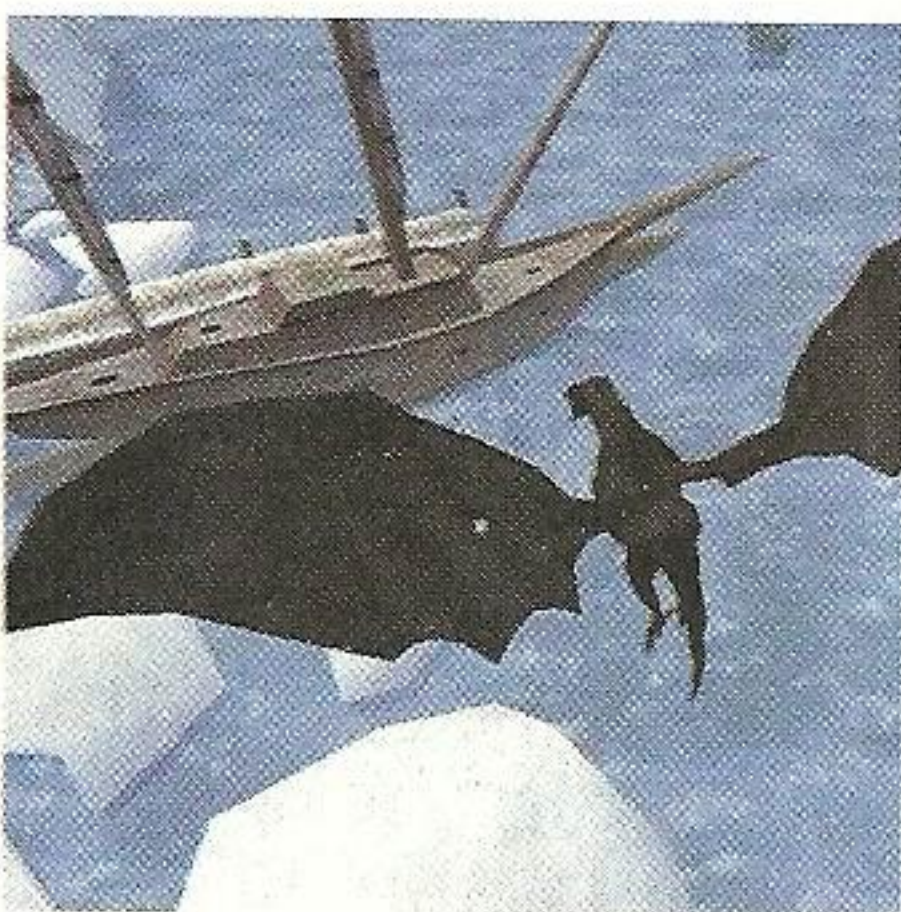
Take 2 zapowiedziało kolejny wrestling, tym razem w nieco mniej poważnej formie. Tytuł gry brzmi bowiem Celebrity Deathmatch...

Zapowiada się prawdziwa rewolucja na polu konsolowych gier online. Firma New Millennium Entertainment, w której skład wchodzi m.in. ludzie odpowiedzialni za powstanie SegaNetu, planuje utworzyć szybką sieć, z której korzystać mogliby posiadacze (uwaga!) wszystkich konsol nowej generacji (w tym oczywiście Xboxa) oraz PeCetów! Zamiarem twórców jest stworzenie sieci idealnej zarówno dla graczy, jak i dla tych użytkowników, którzy chcieliby skorzystać z dobrodziejstw internetu.

Konami zapowiedziało kolejną, po MGS X i Silent Hill 2, grę na Xbox. Będzie to kontynuacja powietrznej strzelanki z Dreamcasta, zatytułowana Air Force Delta 2. Poza tym, że prace trwają, nie wiadomo kompletnie nic. Niepotwierdzone plotki mówią również o grze Jurassic Park 3, którą dla Konami ma opracowywać zespół Savage Entertainment (autorzy MechWarrior 2).

iRock Interactive pracuje przy grze Ozzy's Black Skies. Bohater porusza się na smoku, co natychmiast przywołuje na myśl dawny hit z Saturna, Panzer Dragoon. Specjalnie dla was, dwa ładne screeny.

Plotka niesie, że Squaresft nie będzie pisać gier na Xboxa, a całą parę skieruje na PlayStation 2. [vandal]



## Dreamcast: co na horyzoncie

Po ogłoszeniu przez Segę informacji o zawieszeniu produkcji konsol zaobserwowaliśmy falę paniki narastającą wśród naszych czytelników. Spieszmy więc z zapewnieniami, że gier nie powinno zabraknąć jeszcze przez półtora roku. Na dowód tego podajemy listę tytułów, które mają ukazać się w przyszłości po angielsku. Oraz takie, które być może ukażą się po angielsku. A jest tego ponad 130 gier.

### ZAPOWIEDZIANE I POTWIERDZONE W USA I EUROPIE

18 Wheeler American Pro Truckers ..... Sega  
Agharta ..... Sega  
Alien Front Online ..... Sega  
Alone in the Dark 4 ..... Infogram  
Arcatera: The Dark Brotherhood ... Ubi Soft  
Arctic Thunder ..... Midway  
Arena League Football ..... Midway  
Armada 2 ..... Metro 3D  
Austin Powers: Mojo Rally ..... Take 2

Bangai-0 ..... Treasure  
Beach Spikers ..... Sega  
Black & White ..... Lionhead  
Buffy the Vampire Slayer ..... Fox  
Bomberman Online ..... Hudson  
Crazy Taxi 2 ..... Sega  
Commandos 2 ..... Eidos  
Conflict Zone ..... Ubi Soft  
Confidential Missions ..... Sega  
Coaster Works ..... Xicat

D2 ..... Sega  
Dark Angel: Vampire Apocalypse . Metro 3D  
Daytona USA 2001 ..... Sega  
Daytona USA 3 ..... Sega  
Dragonriders - Chronicles of Pern . Ubi Soft  
Dreamcast Smash Pack ..... Sega  
Dronex ..... Zetha  
EGG Elemental Gimmick Gear ..... Valve  
ESPN Baseball ..... Konami  
Eternal Arcadia ..... Sega

Euro Manager 2001 ..... On-Line  
Evil Twin: Cyprien Chronicles ..... Ubi Soft  
Exhibition of Speed ..... Titus  
F1 Racing Championship ..... Ubi Soft  
Far Nation ..... Sega  
Floigan Brothers ..... Sega  
Fortris ..... Prometh.  
Galleon ..... Interplay  
Giant Killers ..... Ubi Soft  
Gold And Glory: El Dorado ..... Ubi Soft

GorkaMorka ..... Ripcord  
Gundam Side Story 0079 ..... Bandai  
Gun Valkyrie ..... Sega  
HalfLife ..... Sierra  
HalfLife Multiplayer ..... Sierra  
HeadHunter ..... Sega  
Heavy Metal FAKK 2 ..... G.O.D.  
Heroes of Might and Magic 3 ..... Ubi Soft  
HydroSport Racing ..... Prometh.  
Hype: The Time Quest ..... Ubi Soft

Illbleed ..... CrazyG  
Independence War 2 ..... Infogram  
Jump Runner ..... G-ghost  
Jet Set Radio 2 ..... Sega  
KProject ..... Sega  
Legend of the BladeMasters ..... Ripcord  
Mat Hoffman Pro BMX ..... Activision  
Max Payne ..... G.O.D.  
Midnight GT ..... Rage

NBA 2K2 ..... Sega  
NHL 2K2 ..... Sega  
NFL 2K2 ..... Sega  
Ooga Booga ..... Sega  
Outtrigger ..... Sega  
PBA Bowling 2001 ..... Bethesda  
Picassio ..... Prometh.  
Planet Harriers ..... Sega  
Planet Of The Apes ..... Fox  
Phantasy Star Online 2 ..... Sega

Pro Pinball Collection ..... Empire  
Propeller Head Online ..... Sega  
Quark ..... Quantic  
Renegade Racers ..... Interplay  
Resident Evil CV Complete ..... Capcom  
Sanity - Aiken's Artifact ..... Fox  
Samba the Amigo ..... Sega  
Seaman The Forbidden Pet ..... Sega

Sega Marine Fishing ..... Sega  
Sega Bass Fishing 2 ..... Sega

Shenmue 2 ..... Sega  
Shrapnel - Urban Warfare ..... Ripcord  
Soldier Of Fortune ..... Crave  
Sonic Adventure 2 ..... Sega  
Space Channel 5 2 ..... Sega  
Spec Ops Online ..... Ripcord  
Spider-Man ..... Activision  
Star Trek New Worlds ..... Interplay  
Stunt GP ..... Team 17

Stupid Invaders ..... Ubi Soft  
Take the Bullet ..... RedLem.  
Tech Romancer ..... Capcom  
The Flintstones: Viva Rock Vegas . Virgin  
The Grinch ..... Konami  
The House Of The Dead 3 ..... Sega  
The Mummy ..... Konami  
The Next Tetris On-Line Edition .... Sega  
The New Batman Adventures ..... Ubi Soft  
The Ring ..... Atlus

Thunderboats ..... Percept.  
Toejam & Earl 3 ..... Sega  
Toy Fighter ..... Sega  
Tropico ..... G.O.D.  
UFC 2 ..... Crave  
VIP ..... Ubi Soft  
Victory Goal 2001 ..... Sega  
Virtua Tennis 2 ..... Sega  
Woody Woodpecker Racing ..... Konami  
World's Scariest Police Chases .... Fox

World Series Baseball 2002 ..... Sega  
Worms Pinball ..... Team 17  
Worms World Party ..... Team 17

### GRY JAPONSKIE, KTÓRE BYĆ MOŻE KTOŚ ZDECYDUJE SIĘ WYDAĆ W ZROZUMIAŁYM DLA NAS JĘZYKU

7 Mansions ..... Koei  
Advanced Daisenryaku 2001 ..... Sega  
Aero Dancing 3 ..... CRI  
Black Matrix AD ..... Nec  
Chakan ..... Sega  
Capcom vs SNK 2 ..... Capcom  
Dee Dee Planet ..... Sega  
DeSpiria ..... Atlus  
El Dorado Gate ..... Capcom

Guilty Gear X 2 ..... Sammy  
Giga Wings 2 ..... Capcom  
Gundam: Federation vs Zeon ..... Capcom  
Hunderd Swords ..... Sega  
Heavy Metal: Geomatrix ..... Capcom  
Last Blade 2: Final Edition ..... SNK  
Mars Matrix ..... Capcom  
Metal Max Overdrive ..... Ascii  
Project Justice: Rival Schools 2 ..... Capcom  
Revive ..... Data East

Roommania #203 ..... Sega  
Rune Jade ..... Hudson  
Sega Gaga ..... Sega  
Slash Out ..... Sega  
Sorcerian ..... Victor  
Undercover 2055AD ..... Sega

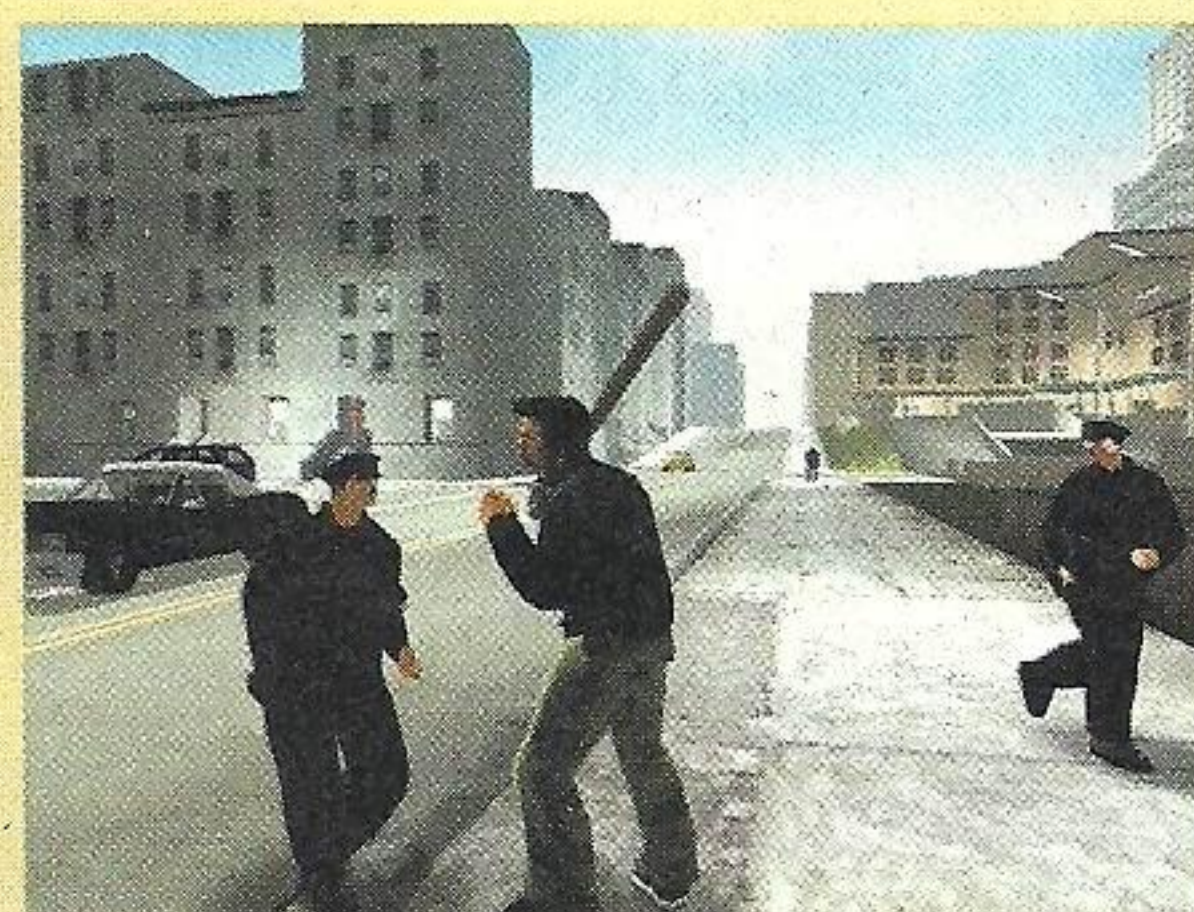
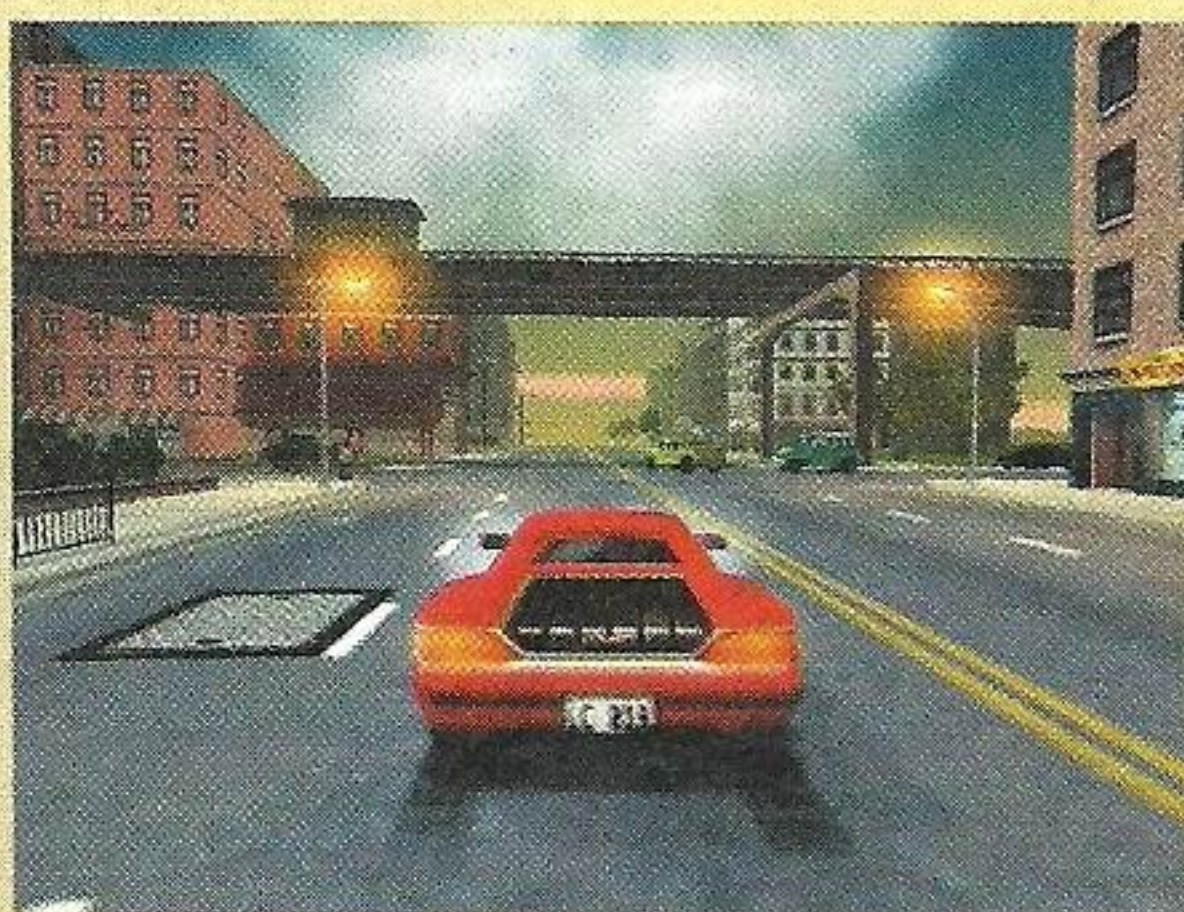
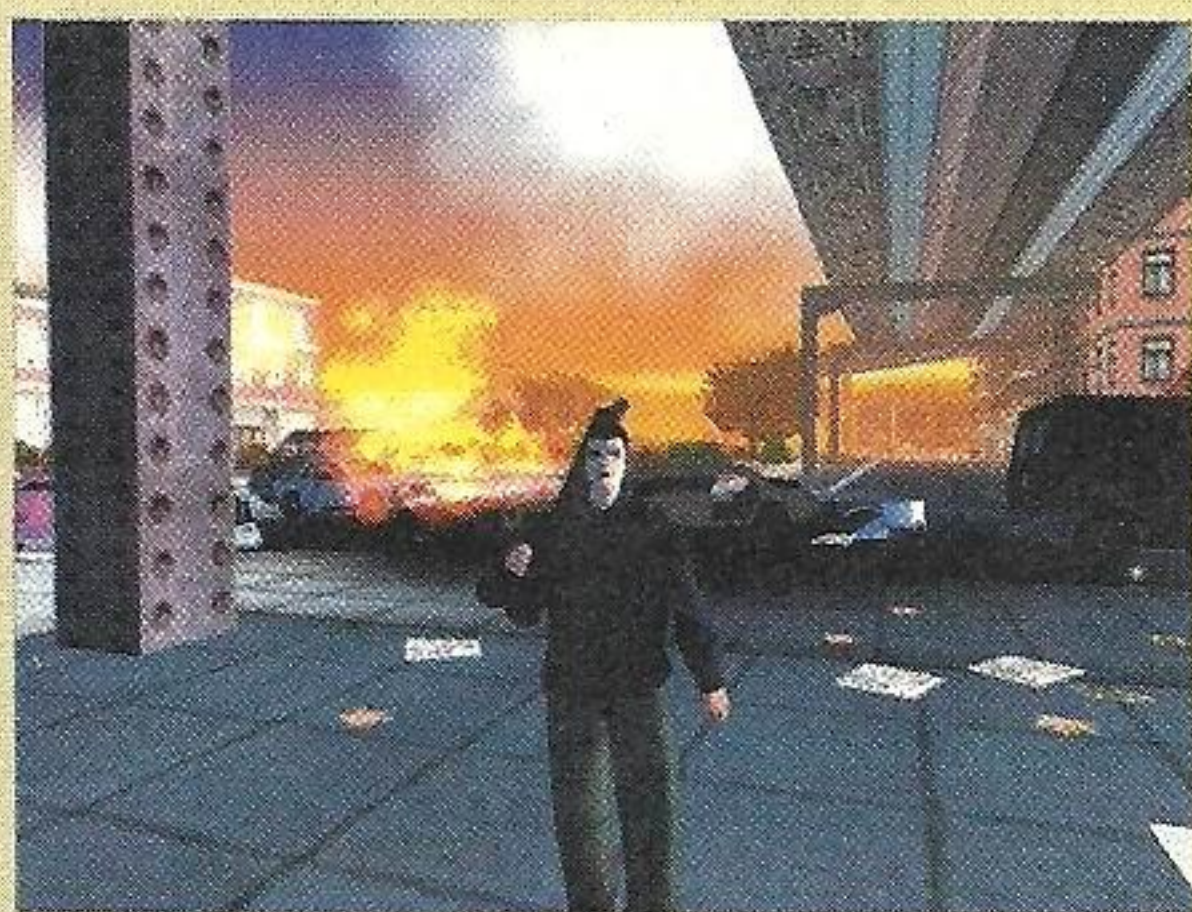




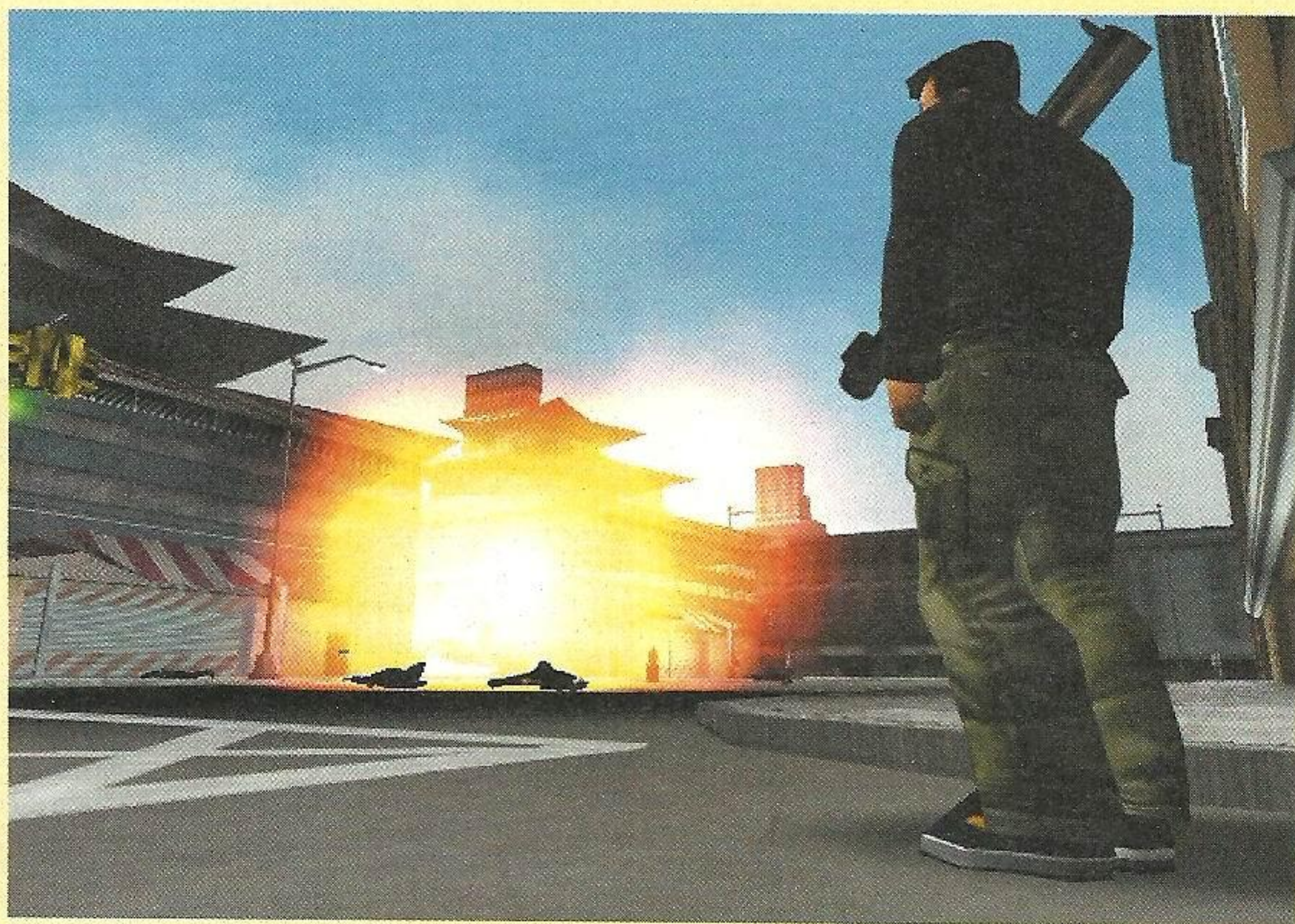


# GRAND THEFT AUTO 3

**CZAS NA PRAWDZIWIY GANGSTA SHEET** Przed nami **GRAND THEFT AUTO 3: THE LIVING CITY** - jedynie słuszną i oczekiwaną przez wszystkich konsolowych graczy kontynuacją bardzo brutalnej, niesmacznej i nie lubianej przez cenzorskie ugrupowania serii. Serii, której kolejne części i dodatkowe misje zakupiło do tej pory blisko dwa i pół miliona fanów na całym świecie. Gangole wracają na PlayStation 2... txt: Vandal







Policja nie spodziewała się, że podejrzany może nosić przy sobie popularną w niektórych kręgach bazookę...

**S**erię GTA kochają miliony. Po dwóch znakomitych grach traktujących o przygodach gangola nadszedł czas na część trzecią, znacząco różniącą się od swoich poprzedniczek. Pierwszą i najważniejszą zmianą jest grafika. Stare, pseudo-trójwymiarowe miasto z poruszającymi się po nim mikroskopijnymi ludzikami i samochodami należy już do przeszłości. Gra nabrała formy tpp, a naszym oczom ukaże się w pełni trójwymiarowe miasto, którego wszystkie elementy doskonale współgrają ze sobą. Można wjechać wszędzie, gdzie tylko zmieści się sterowana postać lub samochód. Po pięknych i szczególnie przedstawionych ulicach poruszają się trójwymiarowe samochody, po chodnikach spacerują spokojnie rozmawiający ze sobą ludzie. Na domach i budynkach wiszą billboardy, na mostach co kilka minut pojawiają się pociągi, regularnie przejeżdżają autobusy. Krótko mówiąc: grafika jest nieprawdopodobna. Z przyjemnością prezentujemy ją wam na dużych obrazkach.

---

Specjalnie dla potrzeb gry nagrano kilkadziesiąt kawałków prezentujących całe spektrum gatunków muzycznych, od hip-hopu, przez rocka i country, a na techno kończąc. Rodzaj muzyki będzie zależał od samochodu, jaki wybierzemy na nasz środek lokomocji. Możliwe nawet, że z samochodowych odbiorników popłynie muzyka autorstwa znanych na świecie wykonawców! Jednak to nie wszystko - ktoś bowiem słyszał radio, w którym cały czas leci muzyka? Nie może więc zabraknąć mnóstwa oryginalnych i (jak można się spodziewać) zabawnych reklamówek, prognozy pogody i gładzących nieustannie prezenterów. Przyjemnie zapowiadają się także regularne komunikaty radiowe,

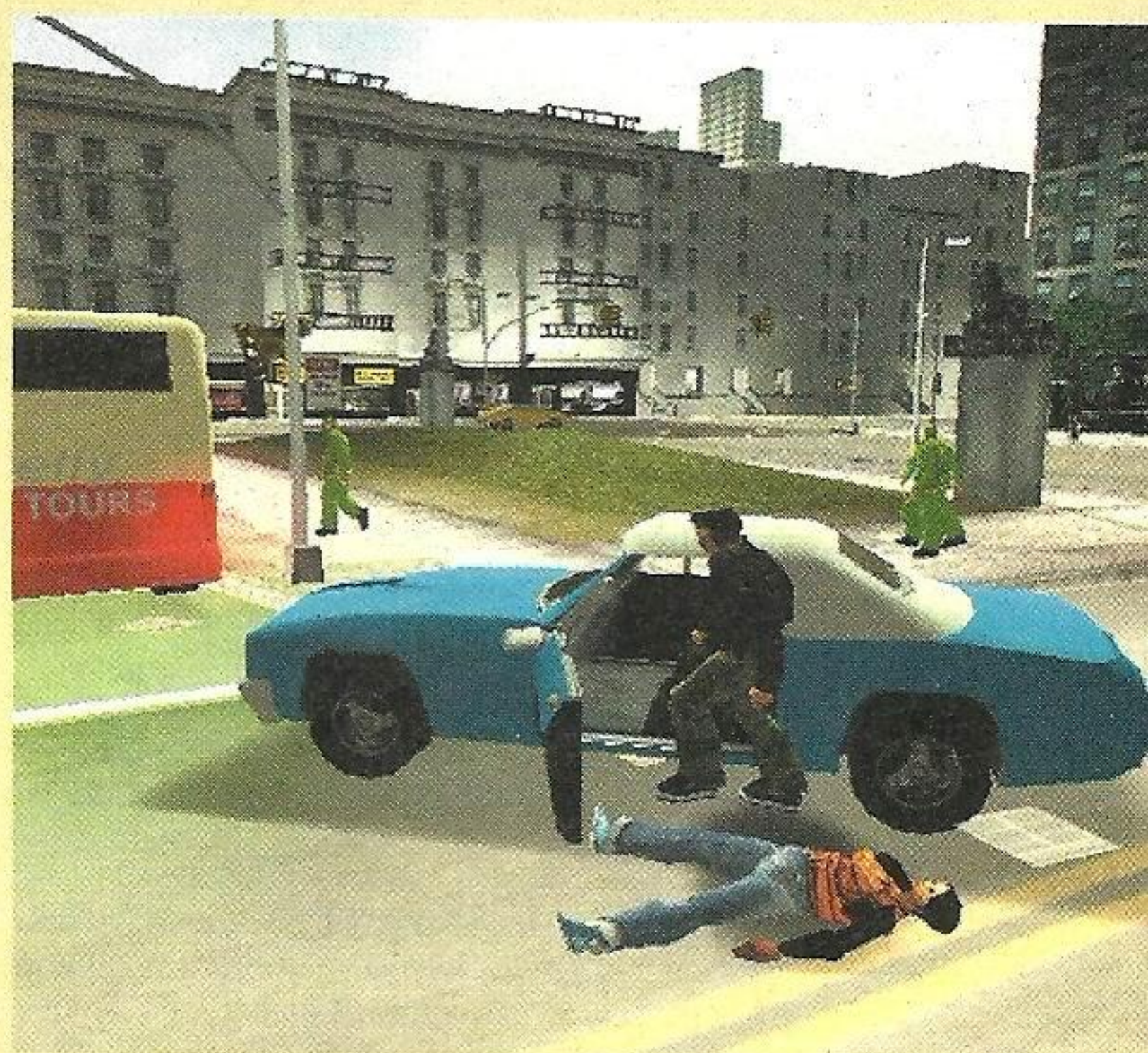
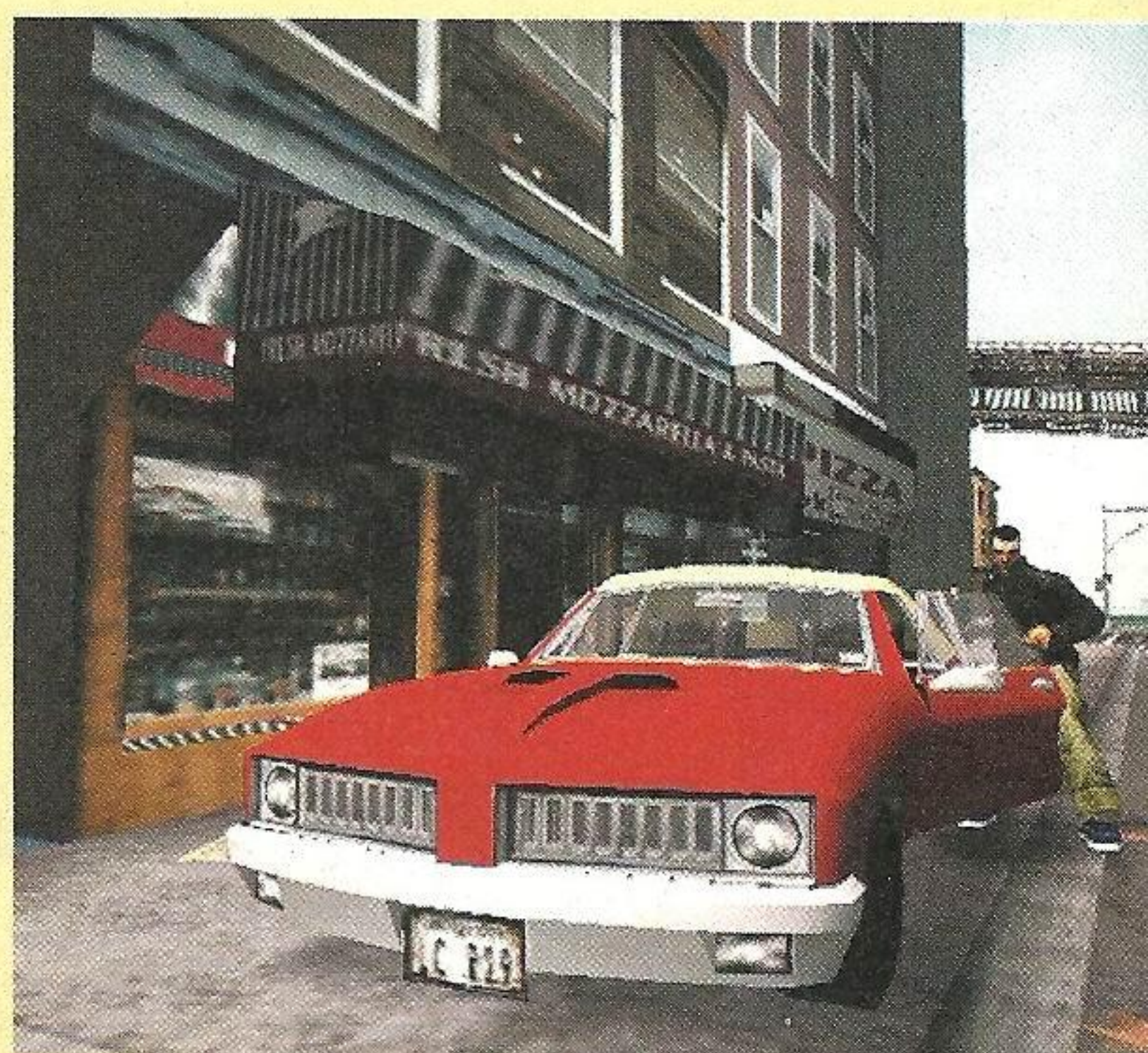
które pomogą ominąć nieprzejezdne fragmenty miasta. Oczywiście, nie zabraknie znakomitych efektów dźwiękowych jak grzmoty podczas burzy czy krzyków pacjentów klepanych przez gracza.

---

Nowością są zmieniające się pory dnia - w GTA3 doba będzie trwać około pół godziny czasu rzeczywistego. Rano po chodnikach będą krążyć biznesmeni i urzędnicy spieszący się do pracy, którzy pod wieczór ustąpią miejsca lokalnej młodzieży, prostytutkom i drobnym złodziejaszkom. Znaczącą innowacją będą też zmienne warunki pogodowe. Graczowi za kierownicą przyjdzie zmagać się z deszczem, wiatrem i śniegiem, co nie pozostanie bez wpływu na warunki jazdy - podczas złej pogody samochód znacznie straci na przyczepności. Zdecydowanie można więc powiedzieć, że podtytuł "The Living City" nie został nadany grze bez powodu.

---

Sztuczna Inteligencja postaci występujących w grze ma sięgnąć wyżej dostępnych w grach. W zależności od sytuacji przechodzący ludzie różnie reagują na nasze poczynania. Próba wszczęcia strzelaniny w biały dzień na głównej ulicy niechybnie skończy się ucieczką przed policyjnym pościgiem - gdy tylko któryś z przechodniów usłyszy strzały lub krzyki, natychmiast biegnie do najbliższego telefonu (lub wyjmując telefon komórkowy!) i dzwoni na policję. Inny przykład: gracz podąża przez miasto skradzioną właśnie taksówką. Coż więc robią przechodnie? Zatrzymują pojazd i niczego nie podejrzewając wsiadają do taksówki, podając przy tym miejsce, w które gracz winien ich zawieźć. Szczegółem rozkoszy są przedziwnie reagujący kierowcy. Czasem na próbę wyciągnięcia ich z auta tylko krzyczą, lub sparaliżowani strachem kładą się na ziemi. Czasem

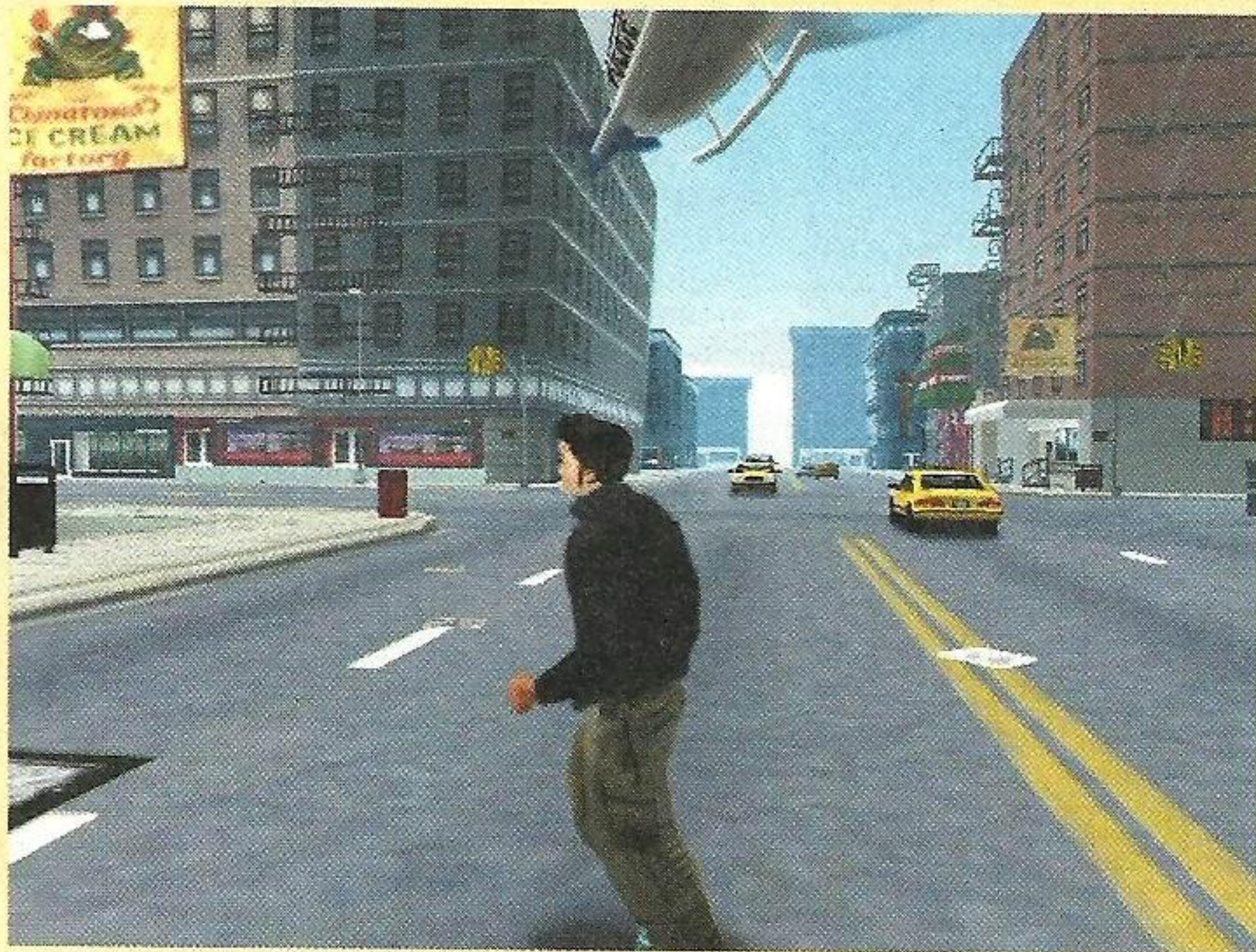


Dwie metody na wyrwanie upragnionej fury. Pierwsza to szybki włam. Druga - bardziej agresywna - wymaga „wyjęcia” kierowcy z pojazdu.

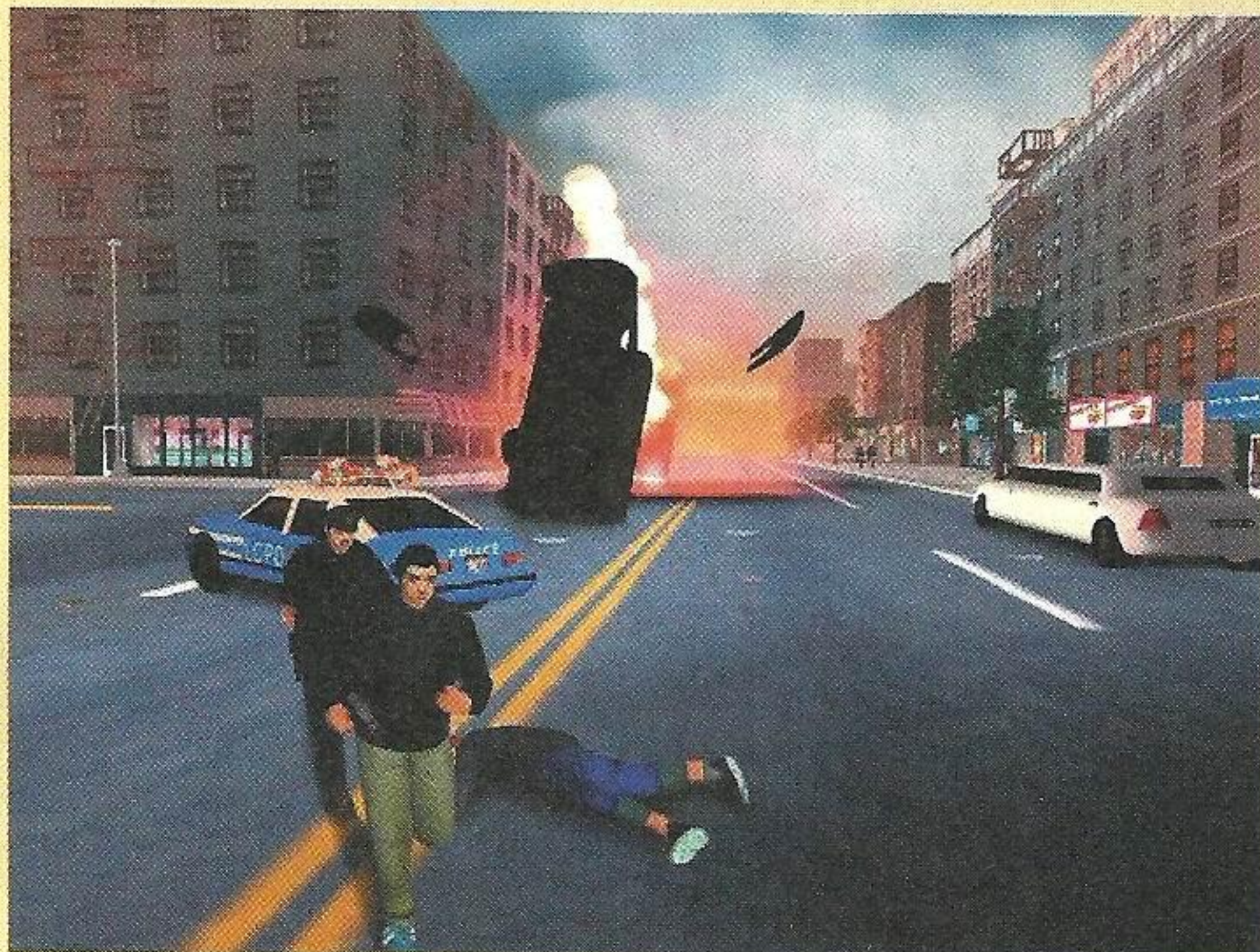
potrafią się jednak postawić. I wtedy właśnie należy użyć siły...

---

Nieodłączną częścią gier DMA była ścigająca graczy policja. Wiadomo, że nie mogło zabraknąć jej i tym razem. Jednak to, co uczyniono w GTA3 jest po prostu niezwykle. To już nie pojedyncze radiowozы i blokady na drogach. Oprócz wspomnianych utrudnień, w postaci współpracujących z lokalnym organami władzy obywatelami, musimy martwić się naszą... Szkodliwością społeczną. Gracz stanowi bowiem zagrożenie dla

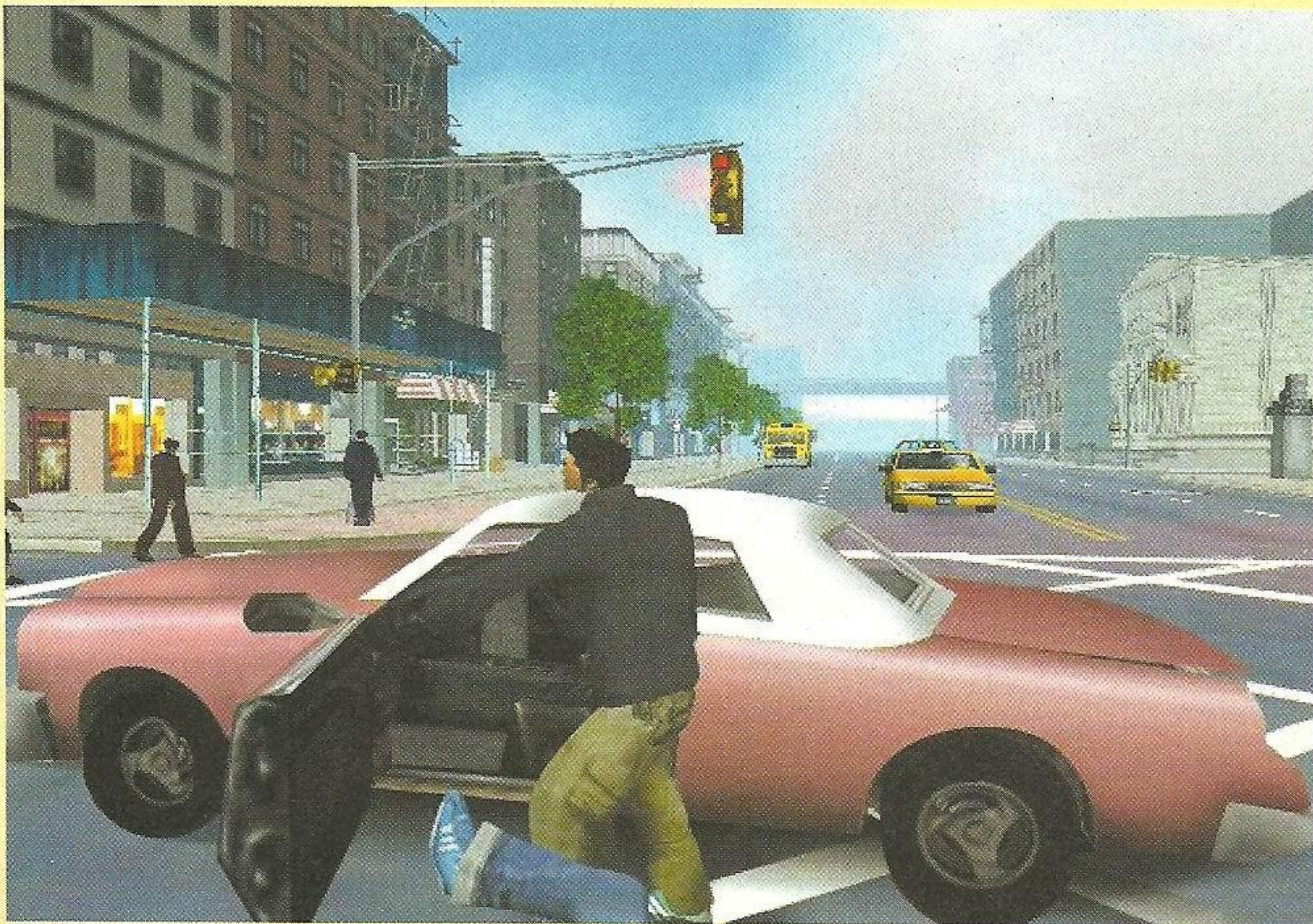


Policyjny śmigłowiec zlokalizował podejrzanego i klasycznie siedzi mu na ogonie. Zgubienie go nie będzie najłatwiejszym zadaniem, ale powinno się udać.



Coś poszło nie tak. Są wybuchy, padły strzały, jest trup, a wściekły policjant ściga gangola. Swoją drogą, w GTA3 wszyscy policjanci noszą wachy. U nas wolno dopiero od sierżanta.





**GTA3 błyskawicznie wskoczyło do Top-5 najbardziej oczekiwanych gier w redakcji Neo Plus. Ma po prostu nieprawdopodobny potencjał.**

swojego środowiska, wyrażane w pięciopoziomowej skali. Im więcej rozrabiamy, tym bardziej nieprzychylnie patrzają na nas przedstawiciele władzy. Gdy wskaźnik osiągnie maksimum, miejscowi stróże prawa przekazują sprawę w ręce oddziałów SWAT, a nawet wojska! Niech nikogo zatem nie zdziwi wojskowa oblawa z użyciem ciężkiej broni i helikopterów przeciwko samotnemu, uciekającemu wąską uliczką vanowi czy pickup'owi. Nie warto także narażać się innym gangolom - może okazać się, że zostaniemy otoczeni na obcym terenie przez chłopaków z miasta. I wtedy ręka, noga, mózg na ścianie...

---

Pora chyba napisać, gdzie będą dziać się te wszystkie niesamowite akcje. Miejscem wydarzeń będzie znane już graczom z poprzednich części "Liberty City". Jest to ogromny obszar równy powierzchni 16 kilometrów kwadratowych. Miasto podzielono na trzy części: przedmieścia, część przemysłową (z rozlicznymi zakładami i fabrykami), oraz starówkę. Każda z dzielnic wyróżnia się odrębną architekturą i kulturą. W Chinatown gracz napotka stylizowane na orientalne zabudowania, a zwiedzając stare miasto ujrzy szereg wież wysokościowców, sterczących z pomiędzy budowanych kilkadziesiąt lat wcześniej niższych budynków.

---

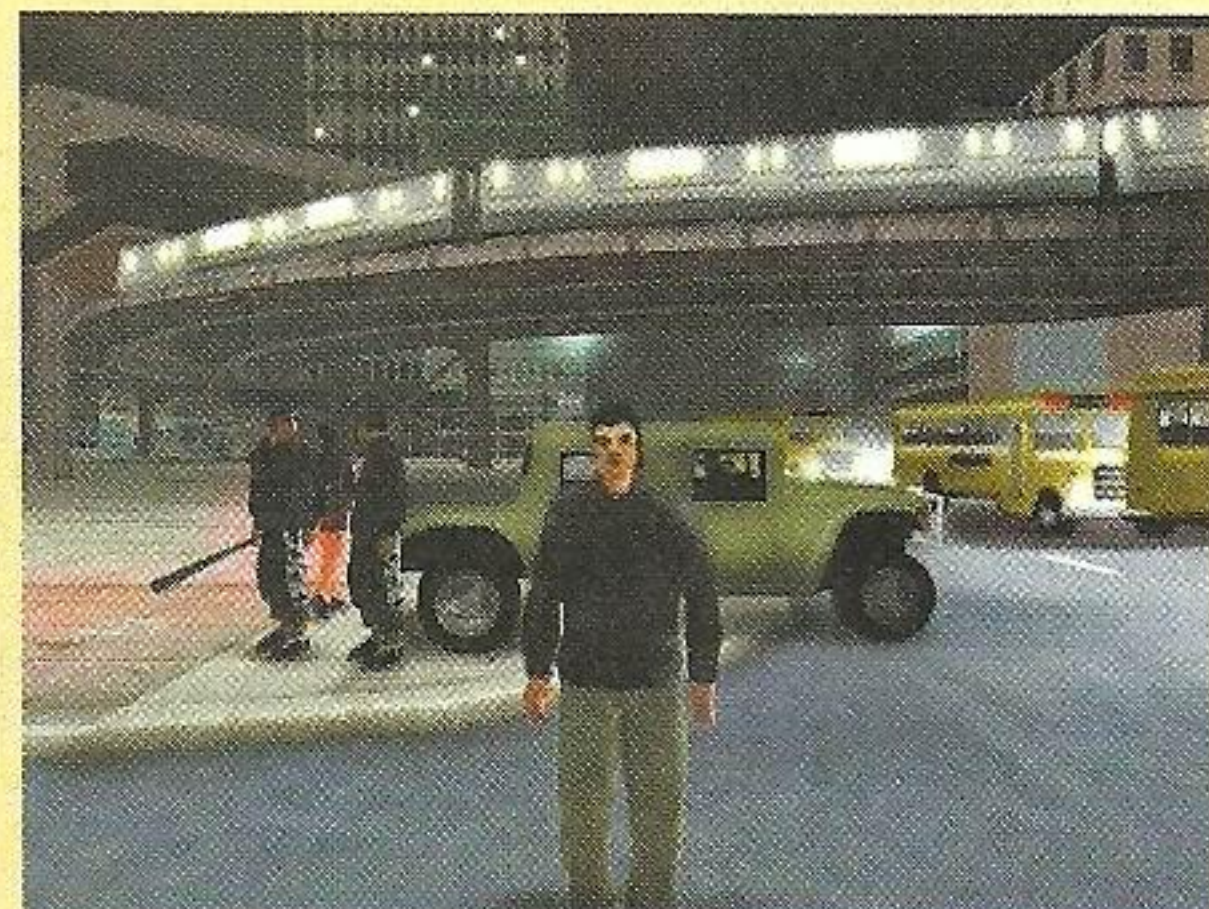
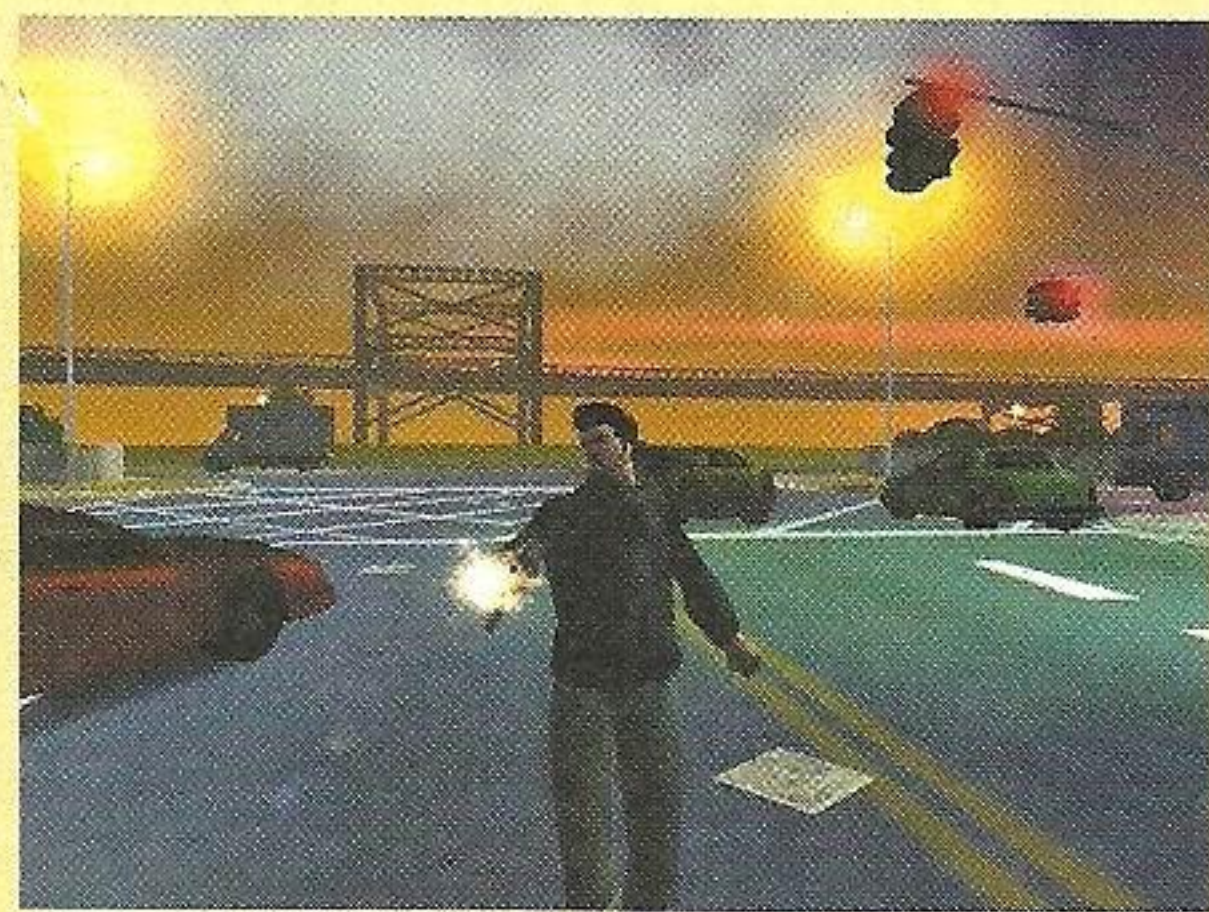
Zadanie gracza polegać będzie na wykonywaniu napływających nieustannie zleceń. Z początku będą to jedynie proste zadania, sprowadzające się do dostarczenia przesyłki na określone miejsce. W miarę pięcia się po szczeblach przestępczej kariery zadania będą wymagały coraz większych umiejętności i sprytu.

Szczytem będą misje wymagające punktualnego stawienia się w odległym miejscu, co będzie wymagało na przykład użycia jako środka transportu kolejki odjeżdżającej dokładnie o 6 rano. Jeśli gracz spóźni się na pociąg - trudno, może spróbować przebić się przez miasto łamiąc wszystkie możliwe przepisy. Warto jednak nadmienić, że pomimo dość znacznej swobody w wyborze zadań, niektóre z nich (jak ta przytoczona powyżej) będą kluczowe dla rozwoju sytuacji w mieście. A w efekcie tego dla uzyskania dostępu do wszystkich trzech części metropolii.

---

W wypełnianiu zleceń (niejednokrotnie sprowadzających się wyłącznie do eliminacji) pomoże graczowi pokazany arsenał. Składają się na niego tak różne urządzenia, jak powszechny chyba na całym świecie "bejzbol", a także karabin maszynowy, UZI, strzelba, karabinek snajperski, granaty, koktajle Mołotowa, wyrzutnia rakiet i uznany już przez graczy miotacz płomieni. Najciekawiej prezentuje się oczywiście snajperka, dzięki której zdjęcie dobrze chronionego "celu" z bezpiecznej odległości przestaje stanowić problem, podobnie jak zadania wymagające zwyczajnie mniejszego niż zwykle zamieszania. Opisany karabinek może stanowić także przedmiot makabrycznej zabawy, którą gracz może urządzić nie spodziewającym się niczego przechodniom... Pysznie prezentuje się także popularna "bazuka", która swoją siłą potrafi zniszczyć kilka samochodów naraz. Po eksplozji natychmiast zapalają się kolejne, przejeżdżające obok pojazdy, tworząc wkrótce piękny karambol pefen ofiar.

Nie zawsze jednak trzeba będzie uciekać się do tak zdecydowanych środków przymusu. W tym celu do



**GTA3 prezentuje brutalny świat gangoli i kijów baseballowych.**

dyspozycji gracza oddano równie imponujący zestaw uderzeń, przydający się na przykład do przekonania krewkiego kierowcy jak bardzo potrzebny jest nam jego wóz. Można więc klienta kopnąć w główkę, w brzuszko, można wreszcie zwyczajnie dać mu w zęby lub wykonać niezawodny cios poniżej pasa, który obali nawet najmocniejsze argumenty. Kiedy mowa o broni, nie sposób nie wspomnieć o rewelacyjnym, inteligentnym systemie celowniczym. System ten, po uaktywnieniu odpowiednim przyciskiem natychmiast lokuje się na najsilniejszym przeciwniku, i pozostaje na nim dopóty, dopóki nie padnie martwy. Wtedy automatycznie przesłakuje na najsilniejszego z pozostałych przy życiu wrogów i kolejno na coraz słabszych, aż do usunięcia najmniej groźnego celu.

---

Równie doskonale prezentuje się sterowanie. Za ruch postaci odpowiedzialne są dwie analogowe gały, zaś reszta przycisków przypisana jest poszczególnym akcjom. Wśród tych przynajmniej jedna zasługuje na szersze omówienie. Jest to sprint. Gdy zajdzie potrzeba, postać sterowana przez gracza może rzucić się do szaleńczej ucieczki. Jest to niejednokrotnie jedyna szansa na zgubienie pościgu, lecz nasz złodziejasek z pewnością nie jest sportowcem i na bank pali papierosy. Nawet po niedługim biegu, postać zaczyna zwalniać, aż w końcu wskazany jest postój (na fajkę) i odpoczynek. To bardzo urealnia grę, i powoduje, że życie przestępcy jest często bardzo trudne.

---

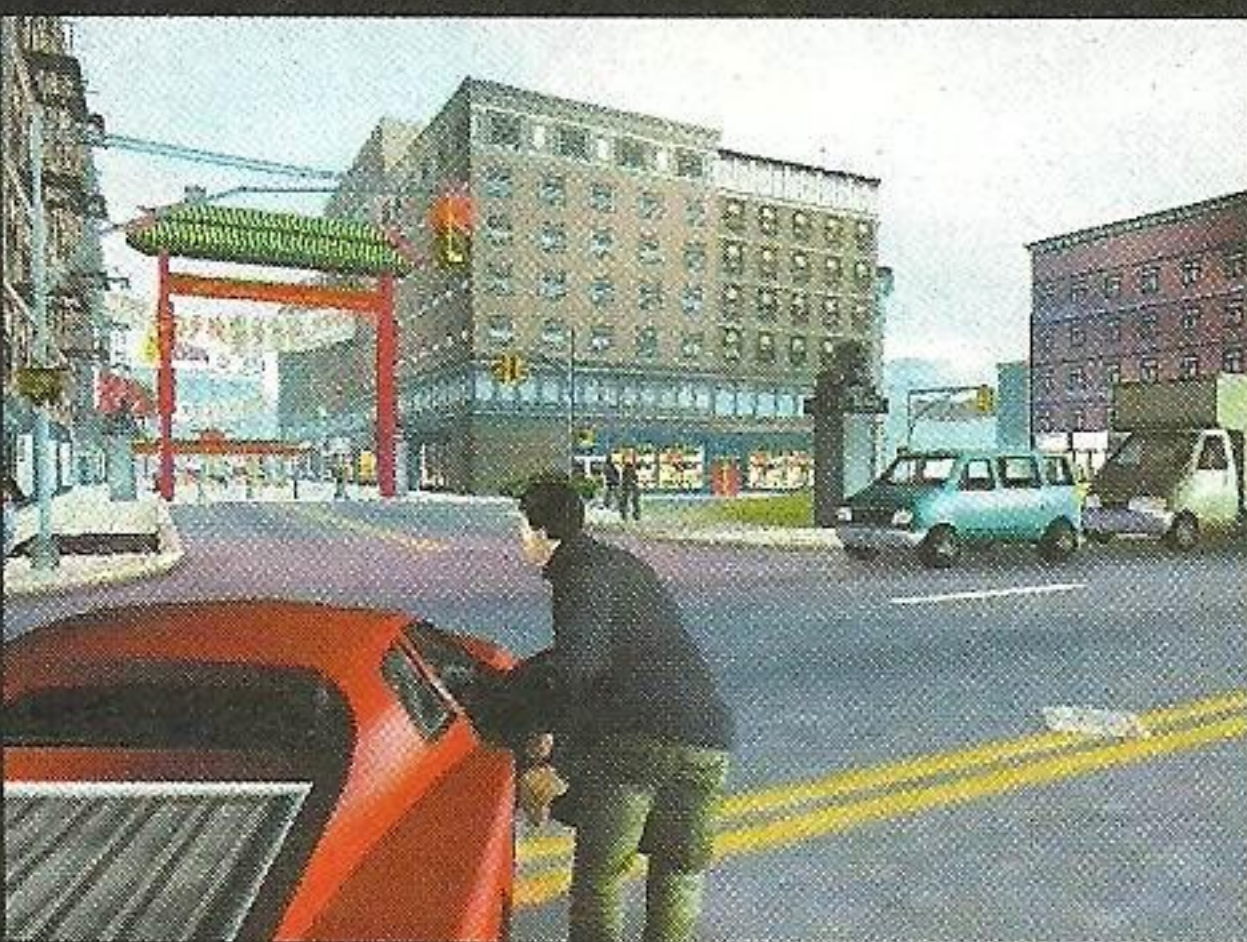
Na koniec zostawiłem sobie samochody, gdyż to one stanowią esencję Grand Theft Auto 3. No więc jest ich dużo. Bardzo dużo. Liczba dostępnych modeli obraca się wokół 50, zaś każdy z nich może występować w 4 do 5 różnych wariantach. Prosty rachunek daje blisko 250 pojazdów do wyboru, co z pewnością zadowoli nawet najwybredniejsze gusta. Ponadto każde z aut posiada 17 niewrażliwych punktów ulegających uszkodzeniu lub zniszczeniu na skutek wypadków na drodze. Możliwości rozwalenia fury są całkiem rozbudowane. I tak począwszy od prostych wgnieceń i zarysowań poprzez wyrwane (lub wpchane do wnętrza pojazdu) drzwi, tłuczone szkło, aż po oderwane koła i całe segmenty nadwozia fruwające po ulicy.

---

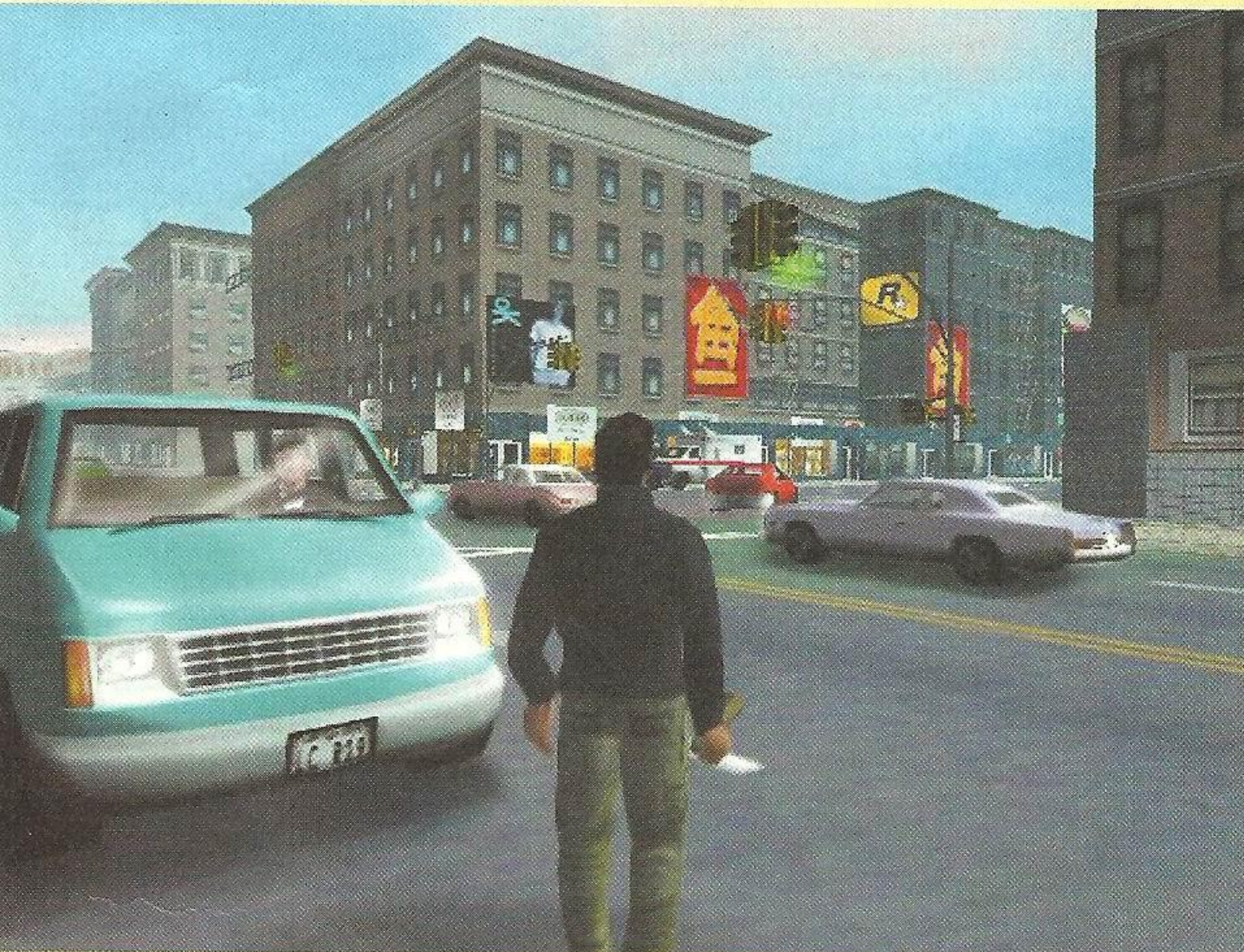
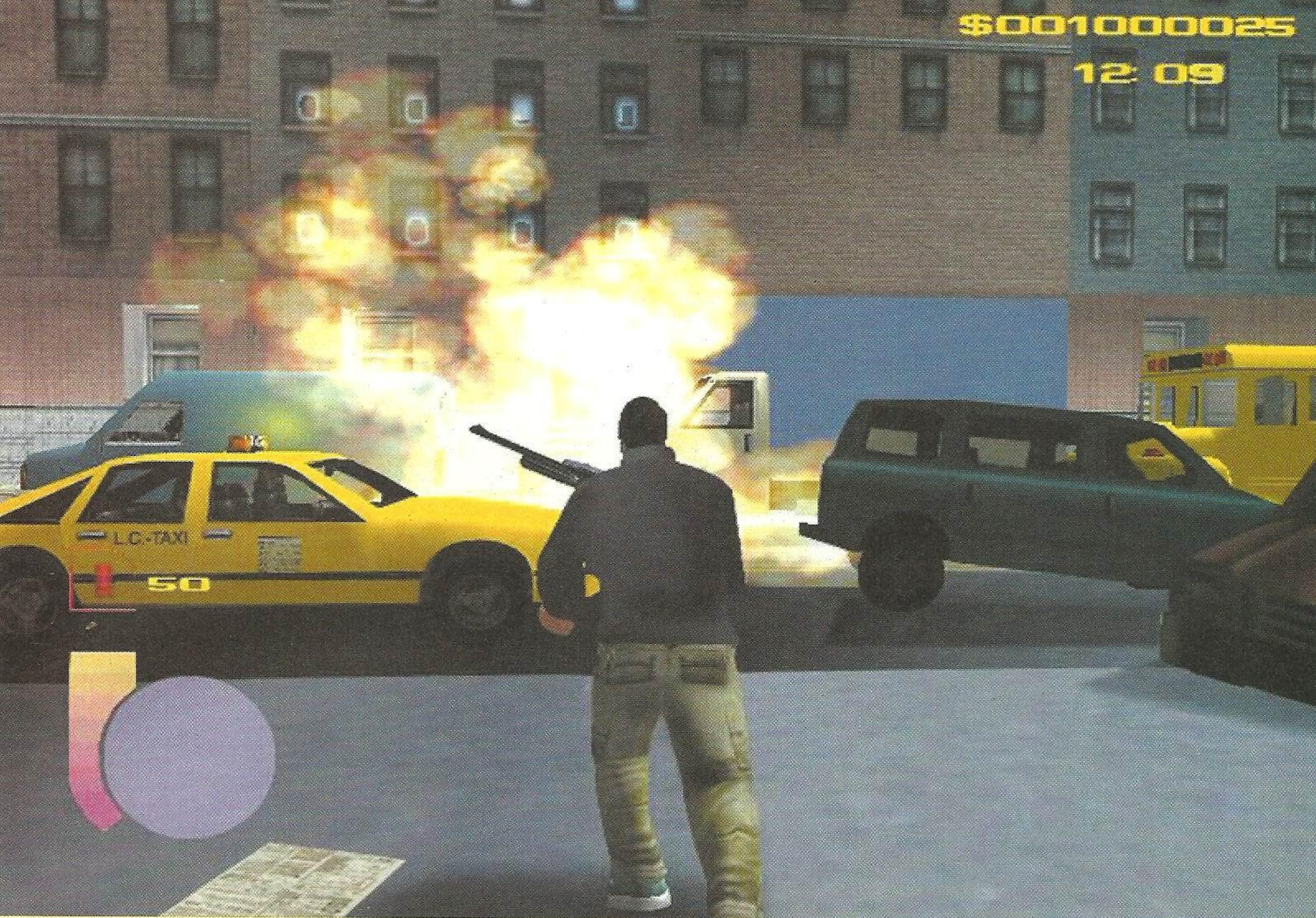
Niewątpliwie szykuje się wielki hit. DMA Design to ludzie najlepsi w swoim fachu, więc nie ma prawa być inaczej. Grand Theft Auto 3 jest w wielu aspektach grą przełomową, znosząc dotychczasowe ograniczenia, i przynosząc duże zmiany. Zakuty w najlepszą oprawę, jest drugim po SHENMUE zwiastunem nowej ery. Ery gier łączących wiele gatunków, gier realistycznych i dających poczucie absolutnej wolności i swobody wyboru. Premiera już we wrześniu. [vandal]

## Auta, wózki, fury, bryki

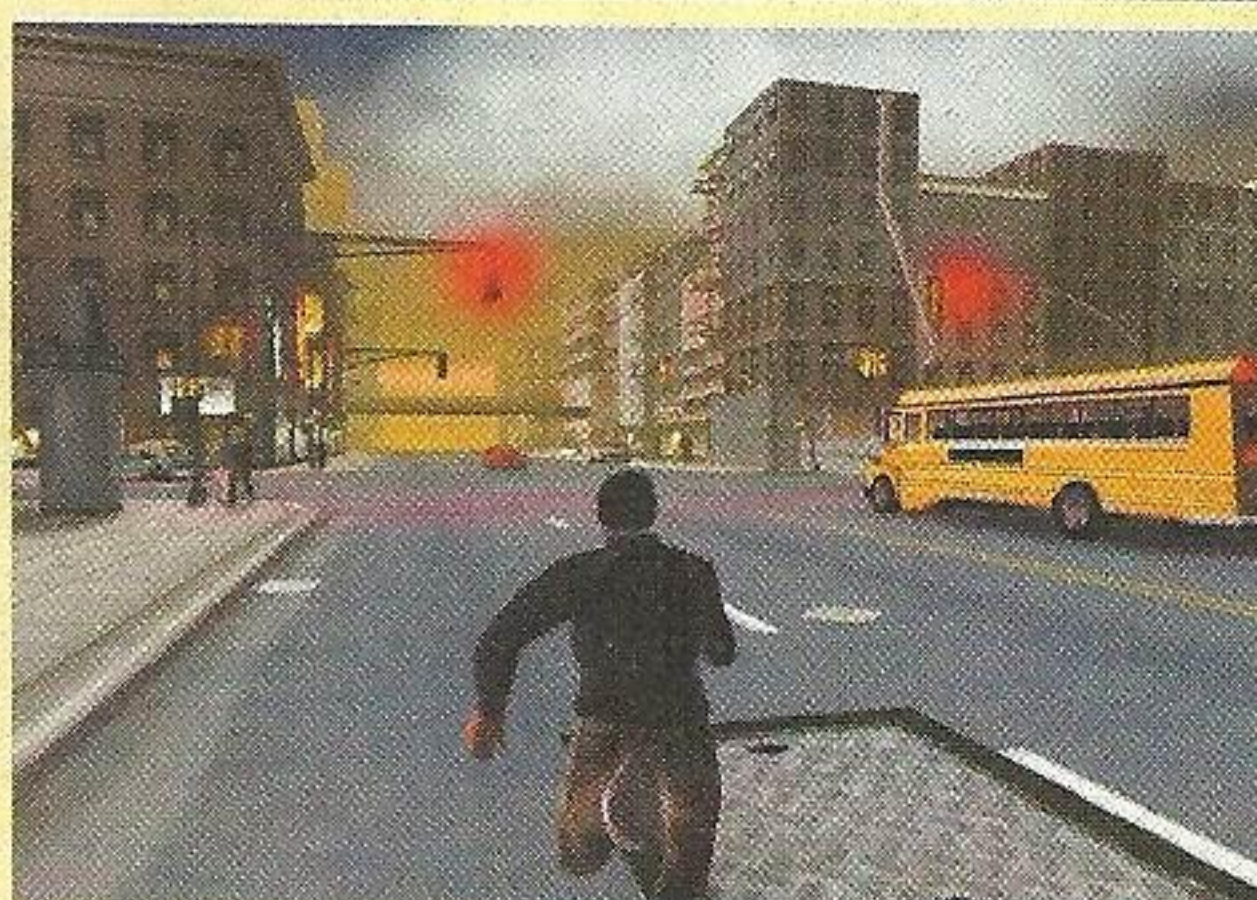
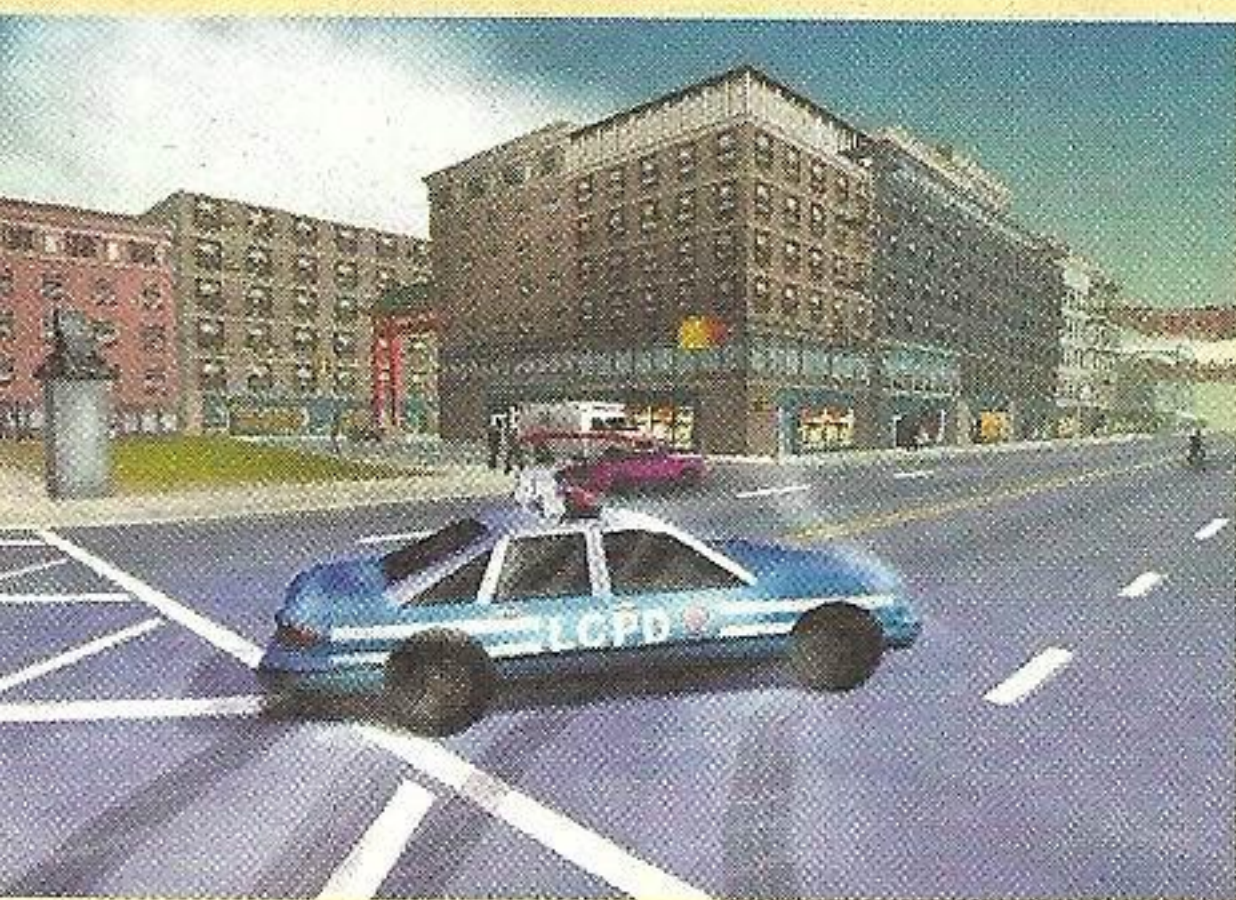
W GTA 3 czeka na nas grubo ponad 200 modeli pojazdów. Oprócz aut będących wytworem fantazji autorów, w grze znajdują się także oryginalnie odwzorowane pojazdy takich firm jak Ferrari czy Lotus. Ponadto oczywiście dostępne będą także karetki, samochody-łodziarnie, radiowozy, pojazdy strażackie a nawet amfibie (!), co może nadać grze zupełnie nowego wymiaru (kradzież pod wodą?). Każdy pojazd można ukraść i rozbić w dowolny sposób, zaś usterki spowodowane nieostrożną jazdą będą znacząco wpływały na warunki jezdne samochodu.





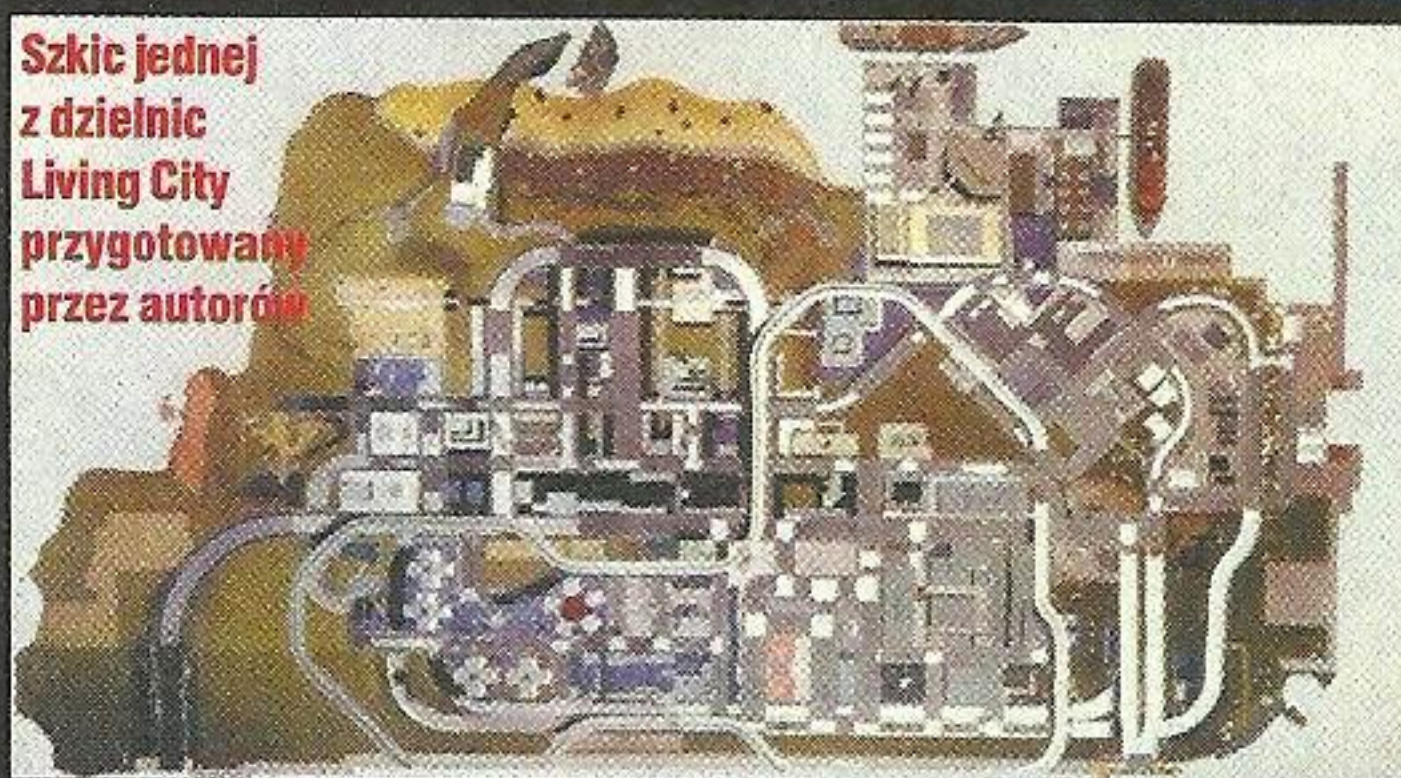


Grafika zapiera dech - to prawdziwa 128-bitowa jakość! Aż strach pomyśleć jak będzie wyglądać wersja na Xboxa...



## DMA Design o swojej grze

Szkic jednej z dzielnic Living City przygotowany przez autorów



Oto co mistrzowie z DMA Design mówią o swoim najnowszym dziele.

"Projektując Grand Theft Auto 3, od samego początku pragnęliśmy stworzyć kompletnie nową grę. Oczywiście, podstawą były poprzednie części serii, ale liczba 4,5 miliona sprzedanych kopii naszych gier spod znaku "symulatora zbrodni" dała nam wiele do myślenia. Postanowiliśmy oddać w ręce graczy coś zupełnie nowego, czego jeszcze nie było. Seria GTA od początku była planowana jako gra, w której graczowi pozostawionoby jak najszerszą swobodę działania. Wprawdzie dopiero teraz, dzięki mocy PlayStation 2 możemy zrealizować nasze plany, jednak praca przy dwóch poprzednich grach z pewnością była znakomitą treningiem przed tak wielkim wyzwaniem. Aktualnie nad grą pracują dwa zespoły. Pierwszy z nich, to nasza 22-osobowa grupa tworząca w Szkocji, drugi zaś to grupa Rockstar z Nowego Jorku. Naszym głównym celem było stworzenie miasta, które jak najlepiej odzwierciedlałoby codzienne realia życia w wielkiej metropolii. Staraliśmy się także oddać złożoność przestępczego świata, proponując graczom misje wymagające użycia różnych środków przymusu wobec ludzi stojących na różnych stanowiskach. Jesteśmy zadowoleni przede wszystkim z zastosowania realistycznego zestawu zachowań postaci występujących w grze. Każda z nich ma swoje nieprzewidywalne reakcje na poczynania gracza. Na przykład, gdy w tłumie ludzi wyciągniemy broń, większość z pewnością spanikuje i rzuci się do ucieczki, lecz może znaleźć się ktoś kto dysponuje taką samą siłą co gracz, i po prostu nas zaatakować. To przypadek, na kogo się trafi. Przy tym wszystkim nadal należy pamiętać, że nikt z nas nigdy nie chciał zrobić gry, która by do przemocy namawiała (co nam wielokrotnie zarzucano). Jeżeli grę kupuje człowiek potrafiący odróżnić rzeczywistość od świata przedstawionego na ekranie telewizora, z pewnością nie wynikną z tego żadne kłopoty."



W tym miesiącu obrodziło nam w Japońszczyznę... Na pierwszy ogień idzie trzecia część popularnej serii mordobic BLOODY ROAR 3, za chwilę sonowski survival horror na PS2 zatytułowany EXTERMINATION. Fani Dreamcasta także znajdą coś dla siebie w postaci strategii HUNDRED SWORDS oraz pięknej, lecz stanowczo zbyt krótkiej strzelaniny GIGA WINGS 2. Na koniec zaś megaimport w postaci nowego ISS-a, czyli WINNING ELEVEN 5!

## Bloody Roar 3

Platforma: PlayStation 2  
Producent: Hudson



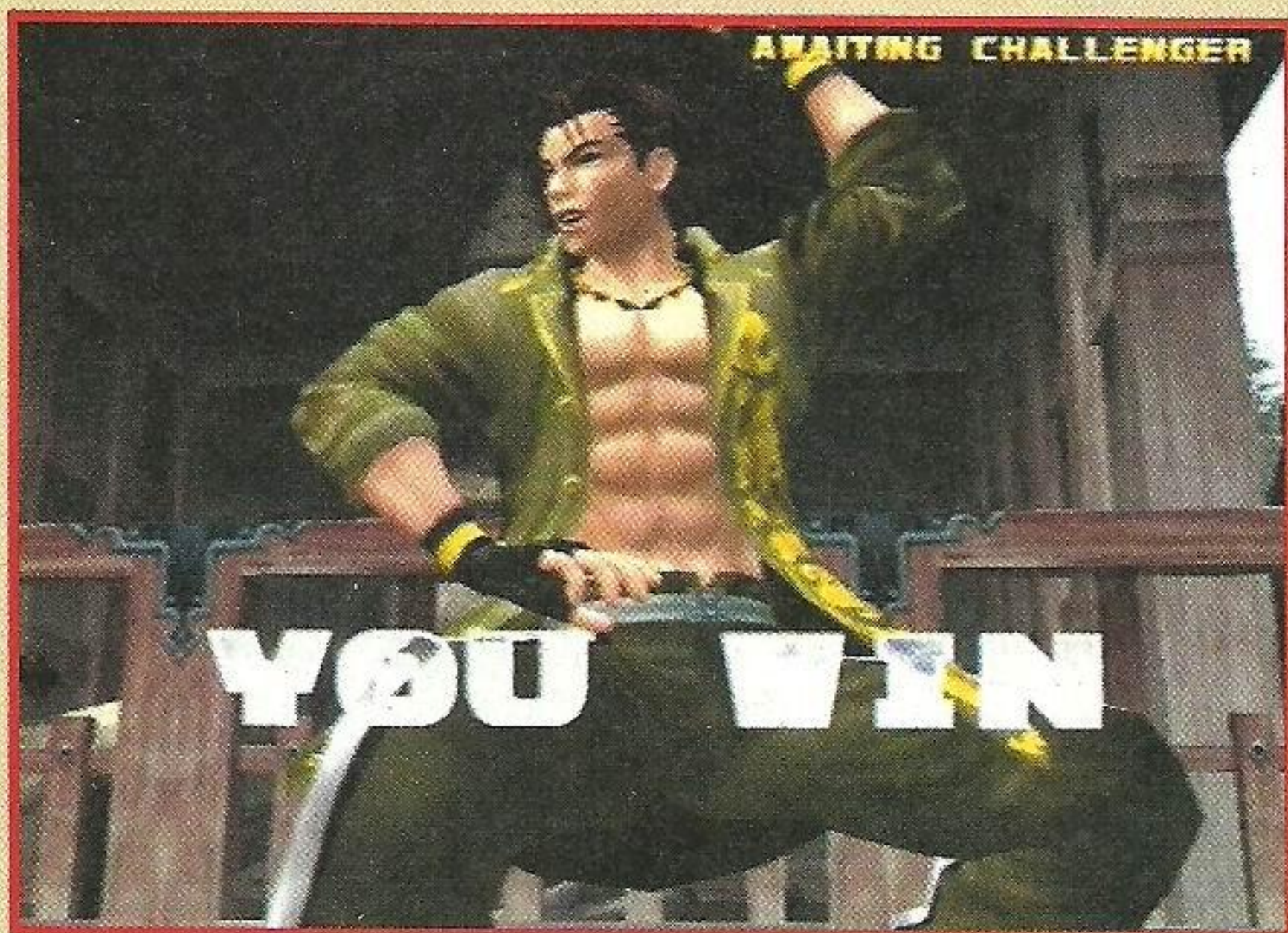
3...2...1... Fajt! Karatecy z kanionu Żółtej Rzeki wkraczają do akcji. Szczególnie fajny jest ten pies w gatkach...

**N**aukowcy próbowali ostatnio wielu krzyżówek. Na przykład zmieszać świecą meduzę z szympansem. Okazuje się, że to działa. Szympansy faktycznie świeciły, ale urodziły się zdechłe. Przeżyły tylko te nieświejące. Za to u nas, w BLOODY ROAR 3 wszyscy mają się świetnie. Pokróćcie powiedzmy sobie co to za giera. Oczywiście mordobicie. Wszystkie postacie są „fakami”: kotołakami, wilkołakami, kretolakami, nietoperzołakami, itp. Walą się po

maskach ile wlezie, morfując w formy bestii, kiedy uzbierają odpowiednią ilość adrenaliny (czyli zleją kogoś, albo ktoś zleje ich). Poprzednia część rządziła maksymalnie. Dwa atuty gry: szybkość – zdecydowanie lepiej, niż w serii STREET FIGHTER i moc ciosów: bez projectile'ów (których zresztą tu nie ma) koleś brał po postu potężne zamachy swoimi łapskami i nawalali tak, że aż rozwalali barierki. Arena trzęsła się od ich skoków i uderzeń... Bajer maksymalny! Zupełnie nowa forma zabawy – nowe odkrycie dla

mordobic. Spotykałem się z kumplami i różnił się bez opamiętania (jedną noc rozegraliśmy ponad 200 żmudnych meczy każdy)... To były czasy. Nawet nie pamiętałem jak to się stało – już wszyscy grali.

To jednak przeszłość. Odpalam grę na PS2 i co widzę? Żenująco niski poziom zmian. Świeżo po demku METAL GEAR SOLID 2 dosłownie marzyłem o tym, żeby postacie były starsze, ciekawsze, nowe... Niestety. Wszystko na stare kopyto. Zreorganizowano ich projekty, co niestety tylko niektórym wyszło na zdrowie. Świetnie wygląda Stun (Chrzaszcz) – wielki, granatowy żuk. Ogroooooomny.... Jak chodząca forteca. Niestety – został spowolniony tak, że nie ma możliwości wygrać z nikim lepszym od średniej szybkości. Tragicznie wygląda Alice (Królik), Bakuryu (Kret – mój ulubieniec). Hmm... Oni nie wyglądają gorzej w sensie graficznym: grafika oczywiście jest lepsza. Oni stracili klimat. Twarz Shenlonga wygląda jakby wyjęta z podręcznika medycyny sądowej, z rozdziału „Topielcy”. Śmiesznie wygląda Gado (Lew) z metalową płytką na czole – zwłaszcza jeśli wie się, jak bardzo w poprzednich częściach lubił walić z bańki. Trzeci strój



Niezły kaloryfer na brzuchu i kajdan na piersi. No i superancki chałat.



Oprócz dosyć typowo mangowego (przynajmniej w swojej ludzkiej wersji) Xiona, nie mogło zabraknąć wciąż niezłego Busuzimy w klapkach i hawajskiej koszuli.





Jedna z dwóch nowych postaci nazywa się Xion. Oto jego facjata, postać normalna oraz postać pasikonitaka. Wygląda wtedy naprawdę obrzydliwie... Super!

Bakuryu, to garniturek ucznia. Forma Kreta w garniturze, z okularkami przypomina mi sceny z „O czym szumią wierzby”. Combosy i techniki zostały te same i dodano nowe. Np. Long ma patenciarskie combo, które wygląda jak taniec rosyjski, kiedy przykucnięty zmieniasz nóżki – Long wynosi na tych kopniakach wysoko nad arenę. Jaki efekt tych machinacji z combosami? Taki, że jak odpalę grę, za pierwszym razem przelazłem do końca, odkrywając sekrety. Grając w kilka osób będziecie jechać głównie na tym co było, a dopiero z czasem na nowym. Czy to dobrze? Pewnie tak. Są oczywiście supercombosy. Tłó wtedy ciemnieje i zaczyna się totalna masakra, np. Yugo (Wilk) wynosi ofiarę wysoko nad arenę na kopniakach, a Stun leci z nią wysoko, a potem spada miażdżąc swoim cielskiem. Kamera szaleje, eksplozje energii, barw – wygląda jak Sylwester w Paryżu. Sporo technik skopiowano od postaci, które już zrezygnowały z walki bez sensu (bo ile można). Np. Bakuryu dostał uderzenie w głowę, którego wcześniej używał Goryl Gregg.

Nowe postacie. Po pierwsze Xion – wielki Pasikonik. Wygląda patenciarsko! Obrzydliwa postać, do nadgarstków przyłączone dwa, skierowane w tył ostrza. Z pleców zwieszają się dwa wolne, segmentowane odnóża, na które Xion nabija ofiary, gdy wykonuje swoje super combo. Szybka postać przypomina mi trochę Marvel albo Bakuryu. Druga postać to znana z jedyńki Uriko, tyle, że w nowej formie. Nazywa się Uranos i jest dorosłą kobietą (Uriko, the Halfbeast – kotek – jest teraz podstawową postacią). Jej formą bestii jest mocarny minotaur z kółkami na plecach i sylwetką a la Mr T. w gabinecie luster (czyli to samo, co w pierwszej części BR na PSX). Techniki te same, tylko wzrostem jakby mniejszy.

Jeśli mówić o opcjach – zostały te same (arcade, survival, vs), ale jest też opcja treningowa, w której widać co wcisnąłeś, ale niestety nie ma listy technik. Szkoda, bo będzie trzeba znów nakupić pisemek z rozpiską ciosów... hehehe.

Czas powiedzieć coś o dźwięku: niestety wypada najgorzej. Brak mu po prostu basów! Ani potężnych huknięć, ani głosów, ani eksplozji. Same pierdnięcia z kąta klatki chomików. Szkoda marnować na to dłużej czasu, ale jak widzę, że przypieprzam komuś tak, że... Np. Bakuryu grzmoci w arenę swoim wielkim fąpskiem, to chciałbym aż podskoczyć od basów z telewizora. Ech... A poza tym melodyjki są tak podobne do tych z 2 części i 1, że aż zastanawiam się czy w ogóle je zmienili: znowu cienie gitarki i perkusja.

Bez wątpienia najwięcej zmieniło się w projektach poziomów. Jest więc muzeum dinozaurów, chłodnia, lotnisko, świątynia, tajemnicze wykopaliska, itp. Jak na PS2 przystało wszędzie coś się dzieje. Np. na lotnisku startują myśliwce, a niektóre areny są piętrowe. Nie jest to jednak piętrowość tej klasy, co DEAD OR ALIVE 2. Ot – podłoga się zawala i spadasz piętro niżej. Poza



Z promocyjnych materiałów i okładki gry wynika jasno, że centralną postacią jest znów niejaki Yugo.

tym wszystko dobrze, póki nie zaczniesz szaleć. Naprzykład w Dino Museum (gdzie za barierkami stoją dinozaury) wywal kogoś za arenę na koniec, a oblatująca go kamera pokaże dokładnie nieteksturowane fragmenty areny i miejsca, gdzie kończą się dinozaury, a zaczyna pustka, np. apatozaur kończy się w 3/4 i nie ma głowy.

Reasumując: o czym my mówimy? Jeśli TEKKEN TAG to TEKKEN 3 DE LUXE, to nawet nie mam nazwy na BLOODY ROAR 3. Zmieniło się zbyt mało, a większość na gorsze. Spodziewałem się nowych postaci (vide SOUL CALIBUR), nowych patentów, pomysłów (może po 2 formy bestii?) – czegokolwiek. W strefie techniki nie zmieniło się absolutnie nic. Ubolewam nad tym, bo i tak będę musiał nabyć tę grę, a niewiele nowego dostaję. Następnym razem proszę się przyłożyć. Zwłaszcza do dźwięku, panowie – od czasów pierwszej części leci na łeb, niestety. Zobaczmy co przyniesie wersja zrozumiała dla nas. Okaże się na przykład o co tym razem chodzi w wersji Arcade (gdzie jest historia postaci). [grabarz]

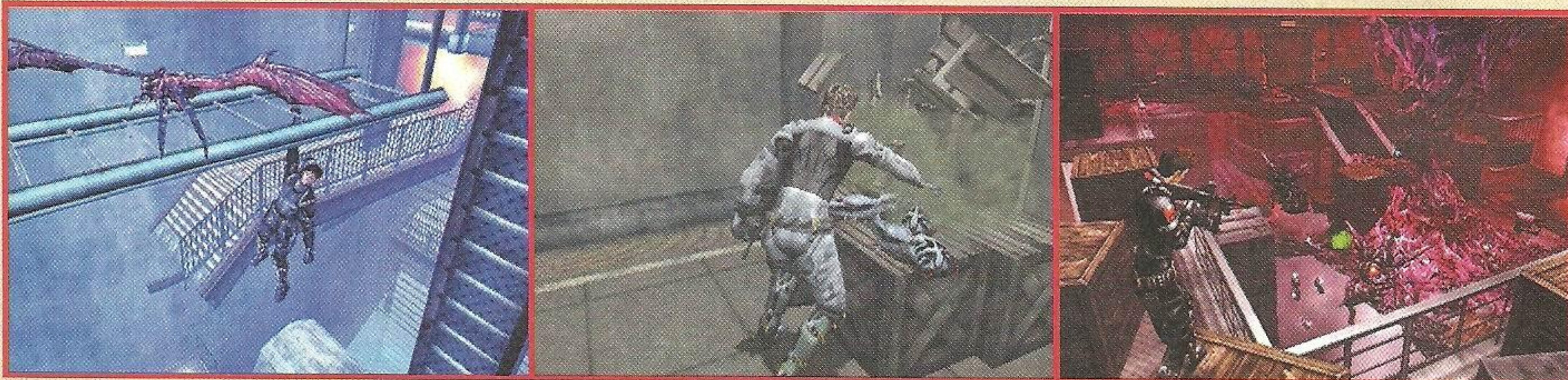


Mało zmian w gejmpleju, więcej w grafice. Wysoka rozdzielczość, niespotykana płynność i mnóstwo efekciarskich efektów graficznych. Echhhhhh.....



Platforma: PlayStation 2  
Producent: Sony

# Extermination



Pomimo, że na razie graliśmy tylko w importa i to w dodatku w wersji demo, gra ukaże się w Europie już niebawem. To znaczy w maju.

**P**oczątkowo gra była przedstawiana jako skrzyżowanie "Rzeczy" z survival horrorem. Po krótkim czasie obcowania z demem, muszę przyznać, że nieprzypadkowo. Jednak sama "Rzecz" to nie wszystko. Gra kojarzyła mi się też z BLUE STINGEREM znanym z Dreamcasta.

Intro demka dosyć szybko przechodzi z filmu renderowanego w kolaż filmów przedstawiających wydarzenia z samej gry. Ponieważ zaś demo jest krótkie, filmy te stanowią dobre źródło informacji na temat tego, co czeka nas na dłuższą metę. Widoczne w nim wielkie potwory, strugi posoki tryskającej na wszystkie strony oraz wiadra obrzydliwego śluzu, którym ociekają korytarze bazy położonej gdzieś na terenach okołobiegunowych tworzą nieźła atmosferę. Gra sprawia wrażenie typowego survival horroru połączonego z polowaniem na robaka.

A jak przedstawia się sama gra? Po rozpoczęciu dema od razu przechodzimy do sterowania naszym bohaterem. Jest to młody chłopak, który wraz z pozostałymi członkami swojej ekipy zostali zatrudnieni do zbadania sytuacji w bazie, z którą urwała się łączność. Ale jak młody chłopaczek dostał się do pokoju, z którego startujemy - nie sposób się domyślić.

Tak czy inaczej zaczynamy przygodę. Do naszej dyspozycji oddana zostaje broń - karabin maszynowy oraz nóż. Poruszamy się przy pomocy analoga lub krzyżaka. Bohater reaguje na nasze "naciski" dosyć szybko. Nawet chyba za szybko. Łata jak szalony za najlżejszym przyduszeniem guzików. Kamera porusza się w ślad za nim, jednak nie zawsze zajmuje dogodną dla nas pozycję. Można temu zaradzić poprzez szybkie wejście w tryb fpp lub automatyczne lockowanie się na celu tpp. Potem jeszcze go puszczamy i kamera jest już ok. Tylko, że to nie tak powinno się odbywać...

Oprócz strzelania z karabinu oraz machania nożem (na poziomie

klatki piersiowej lub w kierowane w dół) możemy jeszcze wejść do okna zarządzania zapasami postaci. Poruszanie się po nim jest dosyć proste, ale samych możliwości jest sporo. Oprócz standardowego zarządzania różnymi, ładnie pogrupowanymi przedmiotami, najciekawszą opcją jest majsterkowanie przy broni. Karabin maszynowy oddany do naszej dyspozycji może być rozbudowany o różne komponenty - luneta z przybliżaniem lub zwykły celownik laserowy, rączka dla stabilizacji, miotacz ognia albo granatnik, ustalamy też rodzaj prowadzonego ognia (półautomatyczny lub krótkimi seriami)... W sumie taka możliwość konfiguracji broni jest bardzo fajna. Dodatkowo bajery znajdujemy w trakcie gry, dzięki czemu możemy zmontować sobie prawdziwą armatę. Po opuszczeniu pokoju startowego trafiamy do większej sali, gdzie stoi kilka potężnych bestii. Szybko zaczynają do nas pruć. My robimy to samo - okazuje się, że najlepiej jest wycelować draniom w wielkie oko. Po kilku strzałach padają na ziemię i rozpuszczają się. Potem rozwalamy jeszcze jednego drania, a dalej - jednego latającego. W następnej lokacji trafiamy na elementy otoczenia, które są nam zdecydowanie nieprzyjemne. Jakieś dziwne kałuże, z których wystrzelują w nas kolce, potem jeszcze małe, spadające z sufitu robaki... tych ostatnich jest zresztą całkiem sporo i trzeba szybko załatwić je nożem. Dalej w demie napotykamy innego rodzaju śmiercionośne kałuże, które mają tajemnicze przedmioty na środku. Kałuże nikną po ich rozwaleniu.

Demo, po krótkiej eksploracji kończy walka z wielkim bossem wychodzącym ze ściany. Walka polega na bieganiu wokół niego i pruciu z najpotężniejszą bronią w jego podstawę. Potem jeszcze tylko oglądamy ekran zapowiadający pełną wersję gry za 6 800 jenów i... koniec.

Na razie widać parę obiecujących elementów - dużo walki i płynów organicznych oraz rozbudowa broni, nieźła jest też grafika. Trochę szwankuje praca kamery, ale już grafika i dźwięk są całkiem w porządku. [Banan]



Dosyć ciekawa jest kolorystyka tej gry. Określiłbym ją jako trzewiowo-fioletową przechodzącą w purpurowo-jelitową, maczaną w bezbarwnym, gęstym śluzie.



# Fire Pro Wrestling D

Platforma: Dreamcast  
Producent: Spike

**S**eria FIRE PRO cieszy się w Japonii statusem kultowym. Nic nie wskazuje na to, aby kiedykolwiek miała ukazać się w innym kraju. Jedynym sposobem na zdobycie jej jest import. Najnowsza część ukazała się niedawno w Kraju Kwitnącej Wiśni na DC. To naprawdę wyjątkowy tytuł. Grafika to stare, ale jakże jare dwa wymiary (w przypadku postaci), reszta to 3D. Postacie są fajnie animowane i bardzo dobrze się prezentują. Wszystkie ruchy i ciosy przedstawiono znakomicie. Dla fanów wrestlingu w wykonaniu WWF czy WCW znajdzie się tu również coś miłego - kilkanaście największych gwiazd, choć bez oryginalnych nazwisk. Reszta z kilkudziesięciu postaci to w większości zawodnicy z kilku japońskich federacji oraz kilkanaście postaci z shootfightingu (czyli UFC i pochodne). W sumie dają to kilkaset postaci (mnóstwo jest ukrytych), o różnych stylach walki w zależności od tego czym się w rzeczywistości zajmują. Walka jest szybka i ciekawa. Ciosów jest całkiem sporo, po kilkanaście dla postaci. Jest tu wiele ciekawych rodzajów walk: mecz w klatce pod napięciem czy z drutem kolczastym na podłodze wokół ringu i w każdym narożniku. Czyli hardcore na maksa. Oprócz tego jest royal rumble dla ośmiu postaci jednocześnie plus sędzia (cztery postacie mogą być kontrolowane przez graczy). Chaos jaki ma

miejsce na ringu jest nieporównywalny do niczego. Gra jest strasznie miódna i ma ogromną ilość sekretów i bonusów. Chciałbym żeby inni producenci gier myśleli nie tylko o grafice, ale przede wszystkim o grywalności. Dla wszystkich hardcore'owych maniaków wrestlingu jest to pozycja niemal obowiązkowa. Prove me wrong!  
[Marcellus]  
PS. Wszystkim zainteresowanym tłumaczeniem menu i listą ciosów polecam wizytę pod adresem [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com) w dziale DC.



Ten tytuł pokazuje, że gra nie musi mieć pełnego 3D i fotorealistycznej grafiki aby wciągnąć gracza na wiele godzin. Liczy się przede wszystkim miód!

# Giga Wing 2

Platforma: Dreamcast  
Producent: Capcom

**H**ohohoooo!!! Japonia szaleje na punkcie mangi i anime. Dość powiedzieć, że największy tygodnik japoński o mandze ma nakład 5 milionów egzemplarzy, a serie mangowe z cyklu kulinarnego (tak, tak - pokazujące przepisy kuchenne) sięgają z palcem w nosie trzydziestu tomów. A tu mamy GIGAWING 2. Czyli gierkę, która łączy totalne maniolstwo Capcomu jeśli chodzi o wybuchy na cały ekran z totalnym maniolstwem reszty świata - jeśli chodzi o mangę. Historia dość prosta: kilka postaci do wyboru, każda z nich lata jakimś super-duper samolotem i zbierając bonusy nawala do wszystkiego co się da. Na pierwszy ogień grafika: do gry w GIGAWING 2 potrzebne jest zawsze dwa razy więcej osób, niż jest padów. A to dlatego, że akcja jest tak dynamiczna, że nie zdąży się spojrzeć na grafikę w tle. A grafika w tle jest tak rewelacyjna, że jedna osoba musi cały czas na nią patrzeć i opowiadać co widzi. W każdym razie GW2 sięgnęło po dwa trofea: w dziedzinie przepięknych tel i... lawiny bajerów na pierwszym planie. Pocisków, statków, bonusów jest tak pełno, że... po prostu nie uwierzycie! Czasami robi się tyle powerupów, że spod ich chmury nie widać wogóle tła! A chmurka owa zajmuje 3/4 ekranu. Wyobrażacie sobie? Niestety - z tego co już widać płynność grafiki będzie się w związku z tymi eksplozjami nieco chwiać. Nie jest płynnie. Ale na pewno jest od pytona dosłownie bajerów. Powiem tak: w życiu nie widziałem takiego

zagęszczenia na ekranie. Kaplica. Tymczasem więc czekamy na zrozumiata wersję, bo obrazki między poziomami pokazują, że o coś tam może w tej grze chodzić. I mało brakuje, bym napisał, że jeśli chodzi o maniakie nawalanie do wrogów GW2 chyba będzie bez konkurencji. A mało = kilka poziomów. Nie uwierzycie, ale w tej grze są tylko cztery!!! Może się je jakoś odkrywa? Zrozumiemy - zobaczymy.  
[Grabarz]



Ukończenie gry zajęło nam... około 15 minut. Hmmm...

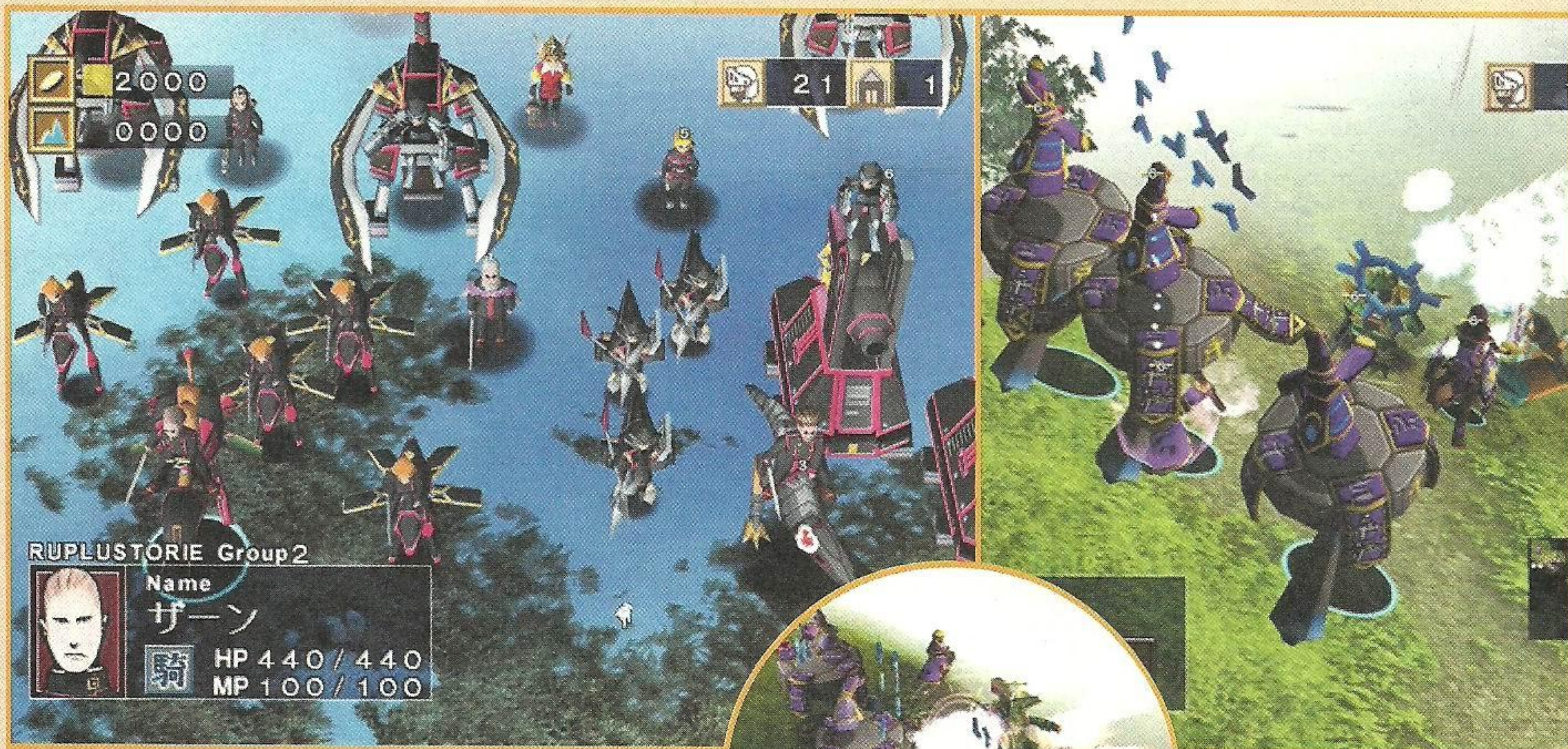


To, co dzieje się na ekranie przechodzi ludzkie pojęcie. Oczy pękają od wybuchów i liczby pocisków nieprzyjaciół. I to wszystko we 2, 3 lub 4 osoby jednocześnie!



Platforma: Dreamcast  
Producent: Sega

# Hundred Swords



**H**UNDRED SWORDS to strategia koderów ze Smilebit. Skąd znamy Smilebit? THE TYPING OF THE DEAD, JET SET RADIO... już? Ok. Wporzo chłopaki. No i oferują nam teraz strategię. Mamy królestwo (no dobra – zdradzę, że nazywa się Nalavale). I zaczynamy zabawę w podbój. Dostaniemy oddziały (niektóre jeżdżą na dwunogich jak w PANZER DRAGOON

oddziały będą miały się na

smokach – na Saturna!), a te dowódców. I tu natykamy pierwszą cechę HS: nie sterujemy oddziałami, tylko ich dowódcami, którzy hmm...

mają przecież zupełnie inne parametry, niż podległe im chłopaki. W każdym razie chłopaki dzielnie brną za dowódcą i właściwie sterowanie bitwą, to kierowanie dowódcami. Mamy jeden przycisk na padzie, który nas przenosi między dowódcami, więc jest wygodnie. Kto w oddziałach? Magowie, kawaleria, łucznicy.. Jak zwykle. Widok na pole walki, to kolejna cecha dość charakterystyczna dla tej gry. Kamera wisi dość nisko nad polem, reszta okryta jest potwornie sztuczną mgłą, ale można i tak latać po całym polu bitwy. Jeśli opanować przemieszczanie się między dowódcami – przestaje to przeszkadzać. Jednakowoż przeciwnicy mają tendencję do permanentnego korzystania z mgły (trudno im się dziwić) i podążania od tyłu. Trzeba także wiedzieć o tym, że HUNDRED

SWORDS zaprojektowane zostało jako gra multiplayerowa. W planach koderów powstał zamiysł, żeby cztery osoby naraz mogły zasiąść i bawić się dziko w tym samym momencie. Wprowadzono całkiem rozbudowany podział na misje, itp. I co z tego? Jak na razie okazuje się, że w Japonii trzeba bulić kasę za podłączenie się do serwera (konkretnie trzeba mieć tam konto – płatne). Jak będzie w naszej wersji? Zobaczymy – kto może walczy o

darmochę.

Graficznie gra prezentuje się dziwnie. Z jednej strony przerywniki wyglądają potwornie. Sztuczna animacja, ludziki ślizgają się po trawie, syfek. Z kolei, kiedy zaczyna się gra wszystko to znika. Krajobrazy są ciekawe, bajkowe drzewa ślicznie zielone, budowle abstrakcyjne, barwne... Ciężka sprawa. Generalnie rzecz biorąc grafika w grze wydaje się być bez zastrzeżeń, póki nie zacznie się ruszać. Poza tym bowiem, że filmiki są lichawe, okazuje się, że niespecjalnie szybko ruszają się ludziki na polu walki. Odnoszę jednak wrażenie, że być może jest to taki zamiysł Mistrzów ze Smilebitu. Być może, zważywszy na fakt, że nie wszyscy zasiądą do gry uzbrojeni w mysz, koderzy w ten właśnie sposób postanowili dać szansę użytkownikom z joypadami. Nie ukrywam, że wniosek ten nasunął mi się po dokonaniu pewnego trudnego manewru obejścia, którego nie spodziewałem się wykonać padem. A więc może celowo? Wygląda więc na to, że HUNDRED SWORDS zapowiada się przede wszystkim na grę atrakcyjną graficznie i – niezależnie – nastawioną na strategię gry w kilka osób. Bez dyskusyjnie będzie to najładniejsza strategia na DC i myślę, że kilka nowych jej warstw kryje się jeszcze pod fartuszkim bariery językowej, której złamanie pozwoli nam ocenić to dziełko uczciwiej. Na razie wygląda na naprawdę przemyślaną grę. Taką, która może doskonale uzupełnić potrzeby miłośników strategii na konsole. [Grabarz]



Acha! Oby tylko oddziały były większe, bo te, co są, przypominają mi raczej potyczki Powstania Styczniowego. Bitwy... to bitwy! A na środkowym screenie widzicie wspomnianą mgłę.



# WINNING ELEVEN 5

— czyli —

## ISS PRO na PlayStation 2



**txt: Marcellus**

**Tylko jeden naród wydaje się rozumieć i kochać piłkę nożną. To Japończycy. Aż dziw bierze, że ich reprezentacja nie odniosła, jak na razie, żadnego znaczącego sukcesu. Dlaczego właśnie oni rozumieją futbol tak dobrze? Nie wiem. Wiem natomiast, że dzięki temu po raz kolejny podnieśli poprzeczkę dla serii FIFA i innych pokrewnych, badziwnych produkcji. Z niewiarygodną ilością miodu na pokładzie, w połowie marca na rynek japoński wypłynął kolejny okręt z serii Winning Eleven. Pływa on pod banderą PS2 i nosi dumny numer 5.**





A oto ulubiony przez wszystkich ISS-erów widok Wide, na którym mamy najlepszy przegląd boiska. Niestety, nie widać na nim zbyt wielu szczegółów...

Niestety - droga z Kraju Kwitnącej Wiśni na Stary Kontynent zajmie grze kilka miesięcy. Ale nie martwcie się, flagowiec KCET przejdzie po drodze gruntowną renowację i zostanie wyposażony w specjalnie dla nas przeznaczone dodatki. Ludzie pracujący w Konami, wiedzą że mieszkańcy starego kontynentu kochają piłkę i znają się na niej. Dlatego właśnie postarają się aby nasze oczekiwania zostały zaspokojone. Idę o zakład, że im się to uda. Jednego tylko, jak na razie, nie możemy być pewni: pod jaką nazwą dopłynie do Europy. Wiadomo już że nie będzie to ISS Pro Evolution 3. Ale czy to jest takie ważne? Chyba nie. Istotne jest to czy będzie wspaniałą i niezapomnianą grą. Odpowiedź może być tylko jedna. Będzie. Po czym wnoszę? Ano po tym, że w WE5 już grałem i wiem co mówię. Jest przemiennie. A z wypowiedzi panów z KCET, które możecie przeczytać nieco dalej łatwo wywnioskujecie, że będzie jeszcze lepiej.

Ja tym gościom ufam bezgranicznie - jeżeli mówią że poprawią, usprawnią, czy sprawią, że będzie bardziej realistycznie, to tak się stanie. Prędzej piekło zamarznie niż ci kołesie spaprzą cokolwiek w swej ukochanej grze. To nie są wyrobnicy, pracujący na akord w EA Sports. Z każdego wypowiedzianego przez nich słowa wypływa czyste

uwielbienie dla futbolu. Nie wiem wprawdzie co jeszcze można usprawnić w grze doskonałej jaką jest ISS Pro Evolution (oprócz grafiki). Wiem natomiast, że za każdym razem w piłce od KCET można znaleźć coś nowego. Twórcy starają się nie popadać w schematy. Zawsze jakiś drobny, lecz istotny element rozgrywki ulega zmianie. Starają się tak wyważyć grę, aby nie było możliwe granie jednym i tym samym sposobem.

Przykład: w ISS Pro Evo potęgą było wysokie podanie na dobiegnięcie, obrońcy po prostu zamierali gdy piłka nad nimi przelatowała. W ISS Pro Evo 2 już tego nie ma. Teraz takie podanie musi być dobrze wycelowane i w odpowiednim momencie wykonane, aby dało jakieś rezultaty. W "dwójce", z kolei, zbyt mocne okazało się być one-two, które rozgrywane w różnych kombinacjach, bardzo skutecznie otwierają drogę do bramki.

Tak więc w WE5 utrudniono rozgrywanie tych podań. Z czasem uda się KCET stworzyć grę doskonałą. Symulację piłki nożnej, której po prostu nic nie da się zarzucić. A ta sytuacja nie jest wcale taka odległa. Wprost przeciwnie. WE 5 jest bliskie tego ideału. Odkąd zacząłem w nią grać to prawie nie śpię i nie jem. Żyję w innym świecie. Próbuje go, poznaję na nowo,



Mecz Polska-Holandia rozpoczęty. Niestety, pogoda nie dopisała. Pada deszcz, piłka zatrzymuje się w miejscu, a zawodnicy broczą po kostki w wodzie. PO szybkiej kontrze Kluivert otrzymuje podanie od Davidsa, strzela szczerem w krótki róg i... Hmm, nie jest dobrze.



Stadion narodowy (nasz?) w nocy. Widać flagi, ktoś odpalił flarę... Za chwilę się zacznie!



Nasi chłopcy wybiegli na boisko... No i wszystko. Hej Angole ja was ole ole ole... Tomek Iwan nie popisał się w tym kawałku.

smakuję, jak dobre wino. To dobre porównanie. ISS/WE jest jak wino. Ta sama winnica, ten sam klimat, ten sam proces wytwarzania, a jednak poszczególne roczniki różnią się między sobą wyraźnie. Tyle że w przeciwieństwie od wina, gra jest tym lepsza im młodsza.

Moje zdanie o WE5 jest takie: jest to jedyna, jak na razie gra, dla której naprawdę warto stać się właścicielem PS2. Niestety tylko w Japonii. Ale przynajmniej ta gra jest już, teraz. Nie jak odkładane co miesiąc GT 3 i nie jak majaczący gdzieś na horyzoncie pragnień MGS 2. Jest to oczywiście najlepsza i najładniejsza w tym momencie piłka nożna na PS2 i zdecydowanie jedna z najmłodniejszych gier, jakie w ogóle pojawiły się na rynku!

WE 5 niesie ze sobą kilka poważnych zmian w porównaniu do tego co znamy z ISS Pro Evolution. Głównie w sterowaniu, ale nie tylko. Najważniejsze zmiany nastąpiły właśnie w sposobie kierowania piłkarzami. Teraz są aż cztery (sic!) prędkości poruszania się zawodników po boisku. Podczas najwolniejszego dryblingu piłkarz świetnie panuje nad piłką, dzięki czemu podania są celniejsze, lecz strzały mogą być tylko łobami. Później mamy normalną, dobrze znaną prędkość



## Bohaterowie

Seria WINNING ELEVEN / ISS podąża za obecnym trendem w grach sportowych, kładąc olbrzymi nacisk na bohaterów spektaklu. Uwielbiani przez miliony fanów na całym świecie piłkarze wyglądają w grze niezwykle charakterystycznie i zachowali właściwe dla nich detale - jak choćby okulary Davidsa. Oto mała galeria...



Edgar Davids



Luis Figo



Emmanuel Olisadebe i Frank De Boer



Zinedine Zidane



Gabriel Batistuta



Abel Xavier





Nie opłacało się faulować... Pierre-Luigi Colina jest w takich wypadkach bezlitosny



Mendieta strzela właśnie bramkę dającą zwycięstwo Hiszpanom.

poruszania. Na końcu zaś dwa rodzaje biegu. Pierwszy - wolniejszy - pozwala tylko na rozgrywanie piłki płaskimi podaniami. Drugi to dobrze znany sprint, w którym strzały są mocne, lecz mniej celne.

Kolejną zmianą jest nowy sposób rozgrywania one-two. Nadal jest to L1+X. Lecz teraz, przed dotarciem piłki do oddającego, należy wybrać jedną z trzech możliwości: płaskie podanie, podanie górą lub zmyłka, czyli podanie do innego zawodnika.

Absolutną nowością jest możliwość stosowania lewej gałki analogowej do wykonywania podań! Można biec naprzód i oddać piłkę w dowolną stronę bez konieczności zmiany kierunku poruszania się. Na początku trudno się do tego przyzwyczaić, ale to naprawdę dobre rozwiązanie. Reszta sterowania jest bez zmian.

Z ekranu wylewa się śliczna, precyzyjna grafika. Fajne postacie, dużo szczegółów i płynność, płynność, płynność. To niesamowite, wszystko rusza się żwawo, bez przeskoków i ślimaczenia w 60 klatkach na sekundę! Gra toczy się wartko, akcje są składowe, podania dokładne a strzały efektowne. A realizm uderza jak młotem. O! Bramkarz puścił piłkę między nogami! Sposób w jaki gracze przyjmują piłkę jest po prostu niesamowity. Są płynne przejścia do biegu lub strzału, rzuty wolne to jest prawdziwa perełka. Można strzelić nawet bramkę pod murem (jak w Pro Evo 2). Przyda się wprowadzić dużo szczęścia i piłka musi wejść dokładnie pod zawodnika, który podskoczył, ale efekt wart jest ryzyka.

Bramkarze zachowują się trochę inaczej niż nas przyzwyczaili. Mało grają na przedpolu. Wolno wybiegają z bramki, ale za to są nieprzewidywalni. Nigdy nie wiesz, co zrobią. Dużo zależy od ich indywidualnych umiejętności. Dobry bramkarz, jak Oliver Kahn, jest trudny do pokonania w każdej sytuacji. Jeśli jesteśmy już przy indywidualnych cechach piłkarzy, to warto wspomnieć o nowych atrybutach piłkarzy. A jest tego trochę. Nowe współczynniki to



Oprawa wizualna jest znakomita, a piłkarze nieprawdopodobnie dopaleni w stosunku do starych ISS'ów jeszcze na pierwszego PSX'a. Aż strach pomyśleć co będzie, gdy autorzy zrealizują swoje groźby zbudują cały silnik graficzny na podstawie nowych danych...

szybkość z jaką leci podawana piłka, celność długich podań, szybkość dryblingu, agresywność lub zaangażowanie w grę (jak kto woli), i stabilność formy (nareszcie!). Mamy ich w sumie aż dwadzieścia dwie. Teraz niektórzy piłkarze mają także indywidualne zdolności, które ich świetnie charakteryzują. Jest to, między innymi: drybler, łowca bramek, reżyser gry, dowódca obrony, bramkarz-specjalista od bronięcia karnych i tak dalej.

Jest tego sporo, a cechy współgrają ze sobą. Gracz może być w specjalistą w żadnej, jednej lub kilku z nich. Zidane jest na przykład reżyserem gry i podającym. Henry z kolei świetnie wychodzi zza obrońców na wolne pole, dobrze zachowuje się w sytuacjach jeden na jeden z bramkarzem i świetnie drybluje.

Oprócz tego większość zawodników może grać na więcej niż jednej pozycji. Znowu świetnym przykładem jest Henry, może on grać aż na trzech pozycjach.



Słoweniec Zlatko Z. strzela kapitalną bramkę. Piłka zakręca i wpada w długi róg, tuż nad całkowicie bezbronnym bramkarzem...



Jeden zwód, drugi zwód i... Zabrali mu piłkę, jak zwykle Włokowi Smolarkowi...



Popatrzcie, ile jest teraz ustawień dla Mentality - cała rozgawizda! Dosłownie we wszystkie strony...



Przed meczem można wybrać koszulki swoich zawodników oglądając ją na pięknych, biegnących modelach.





Pojedynek Hiszpanów z Portugalczykami - emocje sięgają zenitu.

Podstawową jest skrzydłowy, drugą boczny pomocnik a trzecią napastnik. Roberto Carlos może grać na bocznej obronie lub pomocy. Co z tego wynika? Podejrzewam, że zawodnik źle się czuje grając na nie swoim miejscu i jego współczynniki odpowiednio maleją. Osobną cechą jest odporność na kontuzje - większość graczy ma wysoką tą cechę ale są słabsi fizycznie zawodnicy, których łatwiej jest kontuzjować. Kontuzje są stopniowane: od lekkiej, przez średnią do ciężkiej.

Reszta z nowości to czysta kosmetyka w porównaniu ISS Pro Evo 1/2. Lecz jakże ważne i przyjemne są to zmiany. Jest więcej zespołów w Master League, doszło między innymi PSG, Feyenoord (Dudek!) i Deportivo. W sumie są aż 32 zespoły klubowe z Europy (większość) i Ameryki Płd. (kilka). Można nareszcie rozegrać mecz tymi drużynami w oryginalnych i to we w miarę aktualnych składach. Większość reprezentacji krajów europejskich ma



Rzuty różne wybijane są teraz nieco bardziej energicznie, a dojście do pozycji strzelckiej zależy bardziej od umiejętności przepychania się w polu, niż od szczęścia...

także prawdziwe nazwiska graczy. W tym i nasza kadra. Olisadebe, Karwan, Krzynówek (japoński komentator łamie sobie język), bracia Żewłakowie, Koźmiński, Wałdoch, Hajto, Kałużny (japończyk w tym momencie ma supeł na języku) i cała reszta naszych kochanych kadrowiczów jest obecna w grze.

Prawdę mówiąc trochę źle się teraz czuję. Podnieciłem waszą wyobraźnię

wizją niesamowitej zabawy z nowym ISS'em. Niestety nieprędko on do nas dotrze w zrozumiałej wersji. Oficjalnie mowa jest o wrześniu lub październiku, a to jeszcze tak daleko... Pozostaje cierpliwie czekać. A jest na co. Ta piłeczka zarządzi niesamowicie w Starym Świecie. Bo to przecież będzie ISS... Marka zobowiązuje. Acha - można grać w osiem osób podłączając dwa multi-tapy...

Marcellus



Wybijany przez Zidane'a rzut wolny zawsze stanowi zagrożenie dla bramki przeciwnika



Dwóch przystojniaczków (ach, ten zarost...). Ten po prawej to chyba Nuno Gomez z Portugalii, a ten po lewej... Hmm, Guardiola?



Reprezentacja Hiszpanii w pamiątkowym zdjęciu przed meczem.

## Wersja europejska i przyszłe plany Konami Tokyo

**A oto w jaki sposób wypowiadają się o serii jej autorzy.**

**Shingo Takatsuka** - producent serii Winning Eleven.

Futbol w Europie jest dużo szybszy i ostrzejszy, a atmosfera na boisku jest dużo bardziej wroga niż w Japonii. Oba te czynniki zostaną wzięte pod uwagę w procesie tworzenia europejskiej wersji gry. Chcemy również bardziej zróżnicować graczy pod względem wyszkolenia technicznego. Widziałem w akcji Ryan'a Giggs'a, to upewniło mnie że nasz obecny system dryblingu nie jest wystarczająco realistyczny. Umiejętności dryblingu poszczególnych graczy zostaną zweryfikowane tak, aby gracze tacy jak Ryan wyraźnie zostawiali w tyle powolnych, wielkich, środkowych obrońców po prostu biegnąc z piłką.

**Naoya Hatsumi** - główny projektant

Chcielibyśmy uczynić modele postaci graczy jeszcze bardziej realistycznymi, niestety nie jest to na razie możliwe. Naprawdę marzymy o tym, ale nie mamy wystarczająco dużo czasu. Istotniejsze jest jednak to, że PS2 nie jest wystarczająco mocne aby zrealizować to już teraz. Może gdy bardziej zapoznamy się z jej architekturą, znajdziemy sposób aby to zrealizować. Mimo wszystko europejska wersja będzie dużo lepiej wyglądającą grą niż japońskie Winning Eleven 5. Po prostu dlatego, że będziemy mieli więcej czasu na zapoznanie się z PS2.

**Shingo Takatsuka**

Oczywiście, że gra "rusza" się podobnie do poprzedników. Używamy tych samych danych motion-capture przez ostatnie trzy lata. Usprawnialiśmy je ręcznie przed każdą premierą następnej gry z serii. Nie da się

jednak ukryć tego, że jest to cały czas ta sama sesja motion-capture. To się zmienia, niedługo wchodzimy do nowego studia z całym wyposażeniem do motion-capture. Na początek do europejskiej wersji gry wprowadzimy zindywidualizowanie animacji poszczególnych znanych zawodników, aby po samych ruchach można było poznać kto zaczął. Ale prawdziwym plusem jest to, że możemy teraz robić sesję motion-capture, kiedy tylko zechcemy. Jeżeli nie spodoba nam się sposób w jaki poszczególne ruchy się zająbiają, będziemy mogli je powtórzyć. Animacja zawodników będzie po prostu taka, jakiej chcemy do przyszłych edycji gry.

**Naoya Hatsumi**

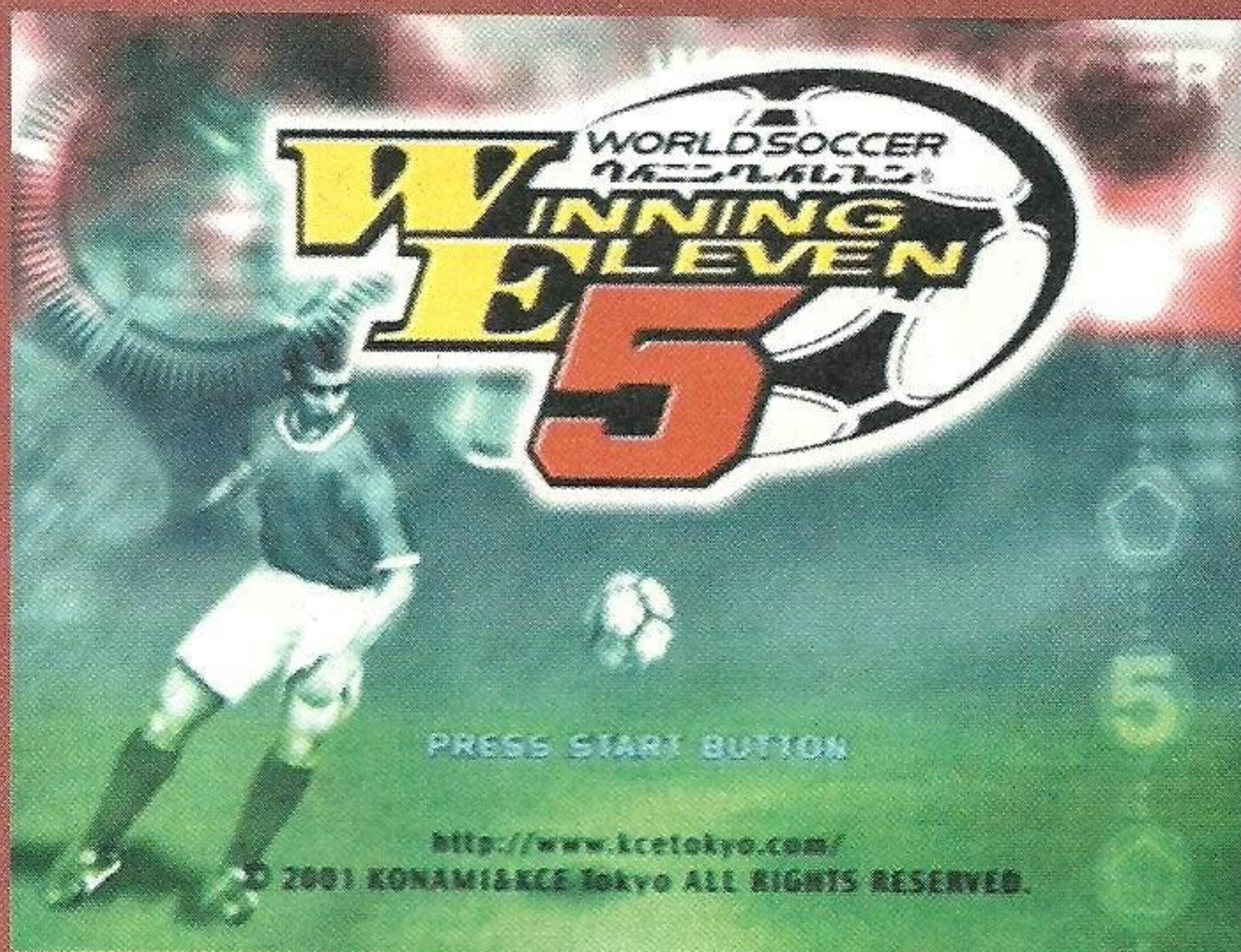
Chcemy bardzo podkreślić sposób w jaki gracze reagują w momencie gdy piłka spada koło nich. Będą odmienne animacje dla sytuacji, w której piłka spada po prawej i po lewej stronie zawodnika. Zawodnicy będą prawie zawsze próbować przyjąć piłkę swoją "mocniejszą" nogą.

**Shingo Takatsuka**

Zbalansujemy także Master League, aby była trudniejsza w wersji europejskiej. W wersji japońskiej jest trochę zbyt łatwa. Szczególny nacisk położymy na sposób w jaki będą kupowani gracze. Trudniej będzie kupić "wielkie nazwiska" jak na przykład Zidane. A nawet jeżeli już kupisz takiego gracza, to będziesz musiał mu płacić, aby nie opuścił zespołu po zakończeniu sezonu.

**Kosuke Soeda** - dźwiękowiec

Sposób w jaki dobraćaliśmy kluby do Master League jest dość zabawny. Skontaktowałem



się po prostu z moimi znajomymi w Europie i zapytałem ich: "Jakie są najmocniejsze zespoły?" (jeden z kumpli Kosuke musiał być wielkim fanem West Ham, bo z całą pewnością ten klub do europejskiej czołówki nie należy - Marcellus).

**Shingi Enomoto** - starszy przedstawiciel korporacji w KCE Tokio

Nasze plany na przyszłość są bardzo obfite. W tym samym czasie gdy robimy europejską wersję WE5, pracujemy także nad grą traktującą o J-League na nasz rynek. Obie gry będą gotowe we wrześniu lub październiku. Rok przyszły to mistrzostwa świata w Japonii i Korei, możecie więc spodziewać się od nas gry traktującej o największym wydarzeniu w piłce nożnej na świecie. Będziemy także pracować nad WE6

i oczywiście jej europejską konwersję. Naszym planem jest stworzenie kompletnie nowej gry za każdym razem, niestety nie wszystkie zaplanowane zmiany udaje się wprowadzić. Brak jest po prostu czasu. Dlatego próbujemy wprowadzić tak wiele radykalnych zmian w każdej z gier ile tylko zdołamy. A to wszystko po to, aby odczucia płynące z kontaktu z nową grą były kompletnie inne.

**Shingo Takatsuka**

Eksperymentowaliśmy nad nowymi zwodami i przypisaniem ich do prawej galki analogowej w WE5. Zrezygnowaliśmy jednak z tego. Uznaliśmy że lepiej będzie wykorzystać ją do podawania piłki. Nowy system wykonywania zwodów zaimplementujemy w WE6.





"PS", "PlayStation" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

KUPON KONKURSOWY  
(pakiet na kartę  
N-31-PS2)

何度やっても私の勝ちよ

# KONKURS!

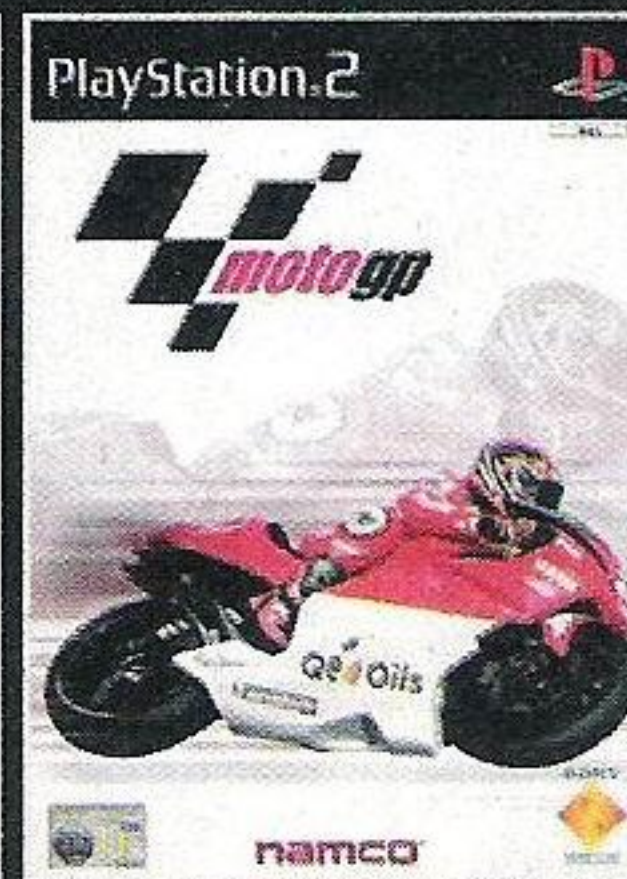
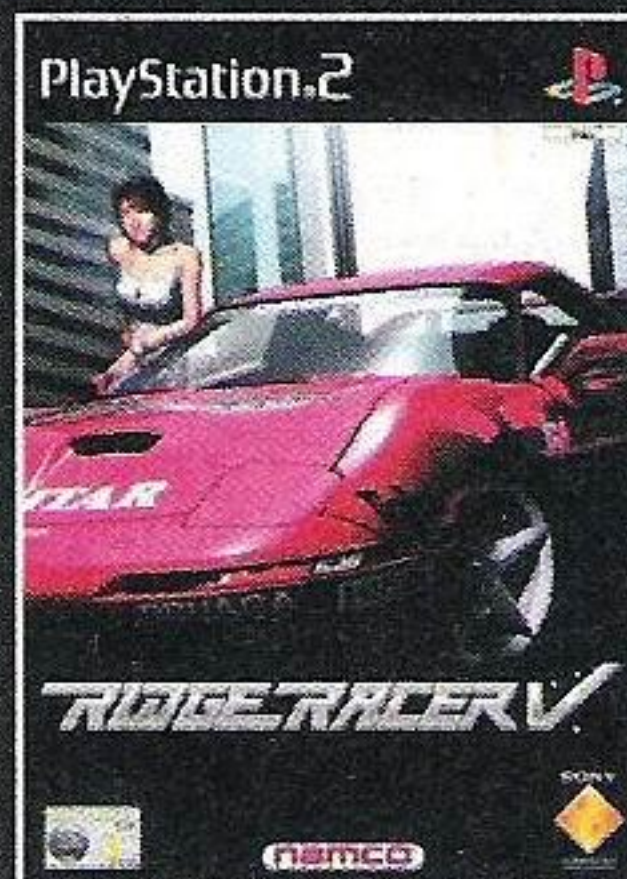
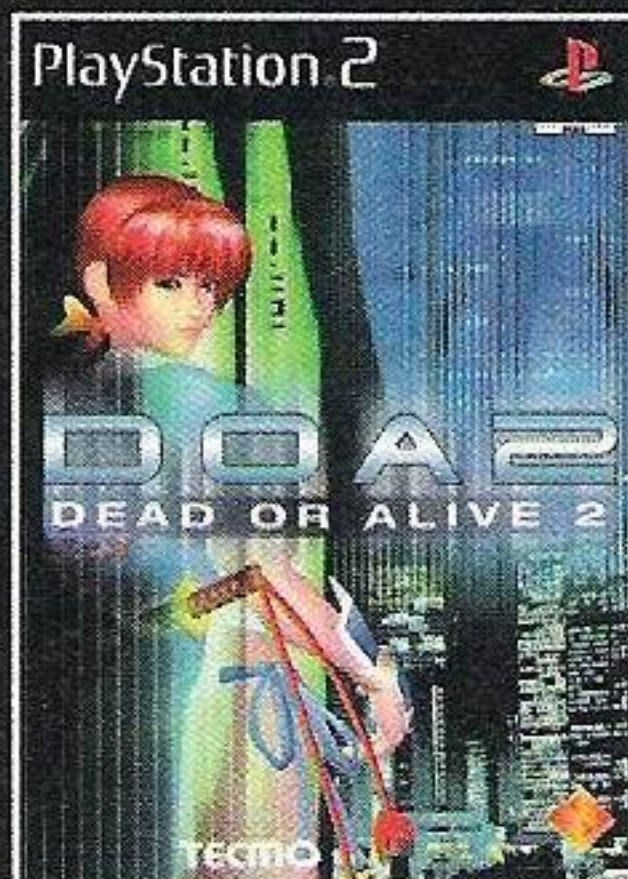
## DO WYGRANIA 24 GRY NA PLAYSTATION 2!

Konkurs podzielony jest na trzy części, które będą odkrywane w kolejnych numerach Neo Plus.

Aby wziąć w nim udział wystarczy zebrać trzy kupony, wykonać trzy zadania i przesać prace pod naszym adresem. Uwaga - wysyłajcie dopiero po zakończeniu trzeciej edycji!!!

**Zadanie pierwsze: narysujcie dowolną postać z Tekken Tag Tournament walczącą z zawodnikiem z Dead Or Alive 2**

Nagrodami w konkursie będą cztery zestawy, po cztery gry na PlayStation 2. Jak to będą gry? Spójrzcie na ich pudełka obok.



sponsorem nagród jest firma Sony Poland sp. z o. o.



## GET CONNECTED - PIERWSZE KROKI

Plik Edycja Widok Ulubione Narzędzia Pomoc

## Get Yourself

**Nadszedł w końcu czas, abyśmy zebrali naszą wiedzę na temat sieciowych możliwości Dreamcasta w jednym miejscu i podzielili się nią z wami. Chcemy zrobić z was prawdziwych i odważnych DeCenautów. Zaczynamy od podstaw, a potem... Gramy!**

Txt: BiG

Jeżeli uważacie, że macie wszystko czego początkującemu użytkownikowi Dreamcasta potrzeba do tego, by stać się DeCenautą to bardzo dobrze. Ale pozwólcie, że przejrzymy jeszcze sprzęt. Po pierwsze oczywiście potrzebny jest wam Dreamcast. Bez tego raczej nie da rady. Druga sprawa to telefon. Linia telefoniczna także odgrywa dosyć istotną rolę w procesie grania przez internet. Niby ciężko w to uwierzyć, ale jednak.

W zasadzie mając te dwa elementy jesteście luzni i możecie robić co tylko dusza zapagnie. Ale z pewnością przydadzą się też jeszcze dwie dodatkowe sprawy. Więc po trzecie - zgoda rodziców na podniesienie rachunków telefonicznych, bądź trochę własnej kasy przeznaczonej na nie. Nie da się bowiem ukryć, że łączenie się z internetem nie jest darmowe. W zależności od tego ile przy konsoli posiedzieć różnie może to wyglądać, ale lepiej i bardziej uczciwie

jest z góry poinformować o tym fakcie rodziców.

Czwarta rzecz to klawiatura. Co prawda nie jest ona niezbędna, ale w czasie dłuższych wojaży, jej brak może okazać się sporą niedogodnością. W zasadzie prawie wszystkie gry mają własne, wbudowane klawiaturki do wpisywania komend (pojawiają się one na ekranie w momencie, kiedy musimy wstukiwać jakiś tekst), ale trzeba poruszać się po nich przy pomocy pada. A jak bardzo

potrafi być to męczące wiedzą tylko ci z was, którzy choć raz, przez pół godziny mozolnie wpisywali maila literka po literce przy pomocy pada. No i na koniec fajny dodatek w postaci myszki, która w połączeniu z klawiaturą pomoże wam przerodzić się w prawdziwych wymiataczy w QUAKE 3 i UNREAL TOURNAMENT. Jeśli zaś chodzi o przeglądanie stron przy użyciu myszy, to wykorzystuje ją dopiero WebBrowser 2.6 (poprawiony 2.0).

## PIERWSZY KROK

Kilka razy opisywaliśmy już dokładnie jak należy skonfigurować opcje, aby bez przeszkód móc połączyć się z internetem. Najwygodniejsza jest forma połączenia przy pomocy WebBrowsera 2.0. Niestety, wygląda na to, że do jego obsługi potrzebna jest konsola NTSC, bądź też usługa zwana „Instalacją Internetu”.

Po odpaleniu płytki z przeglądarką WebBrowser zaczynamy zabawę.

1. Pierwszy krok to wybór połączenia z US. „I'm connecting from US”.

2. W następnej kolejności wybieramy tekst „Use my current ISP”.

Po trafieniu do następnego ekranu opcji wybieramy „Internet Connection”.

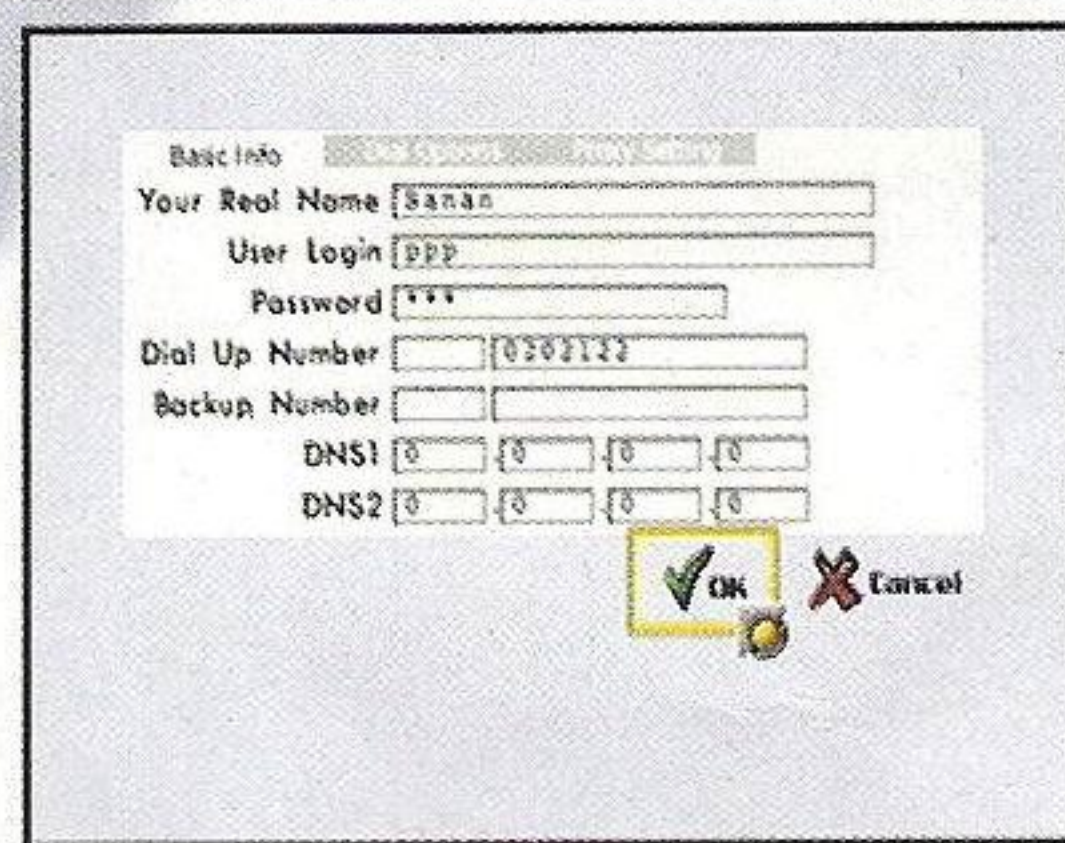
W dalszej kolejności (Basic Info) wpisujemy:

1. User Name: ppp

2. Password: ppp

3. Dial Up Number: 0202122 (lub inny, jeśli macie już providera usług Internetowych).

Po dokonaniu tych adjustacji zatwierdzamy je i wybieramy jeszcze sposób wybierania numeru przez wasz aparat telefoniczny - tonowy lub pulsowy. Potem pozostaje nam już tylko zapisać te ustawienia i nasz Dreamcast jest skonfigurowany do pracy w sieci (ustawienia internetowe zapisywane są w pamięci Dreamcasta, a nie na VMU).



## DRUGI KROK

Po skonfigurowaniu opcji łączenia się z Netem wystarczy wybrać w okienku tytułowym przycisk - połączenie.



Po krótszej lub dłuższej chwili modemowi uda się, albo i nie, połączyć z internetem. I zobaczycie swoją pierwszą w historii DeCeka stronę internetową - winietkę Segi.



Poruszanie się po internecie jest dosyć proste. Po naciśnięciu startu zobaczycie kilka różnych opcji obsługiwanych przez pada.

Są tu kolejno:

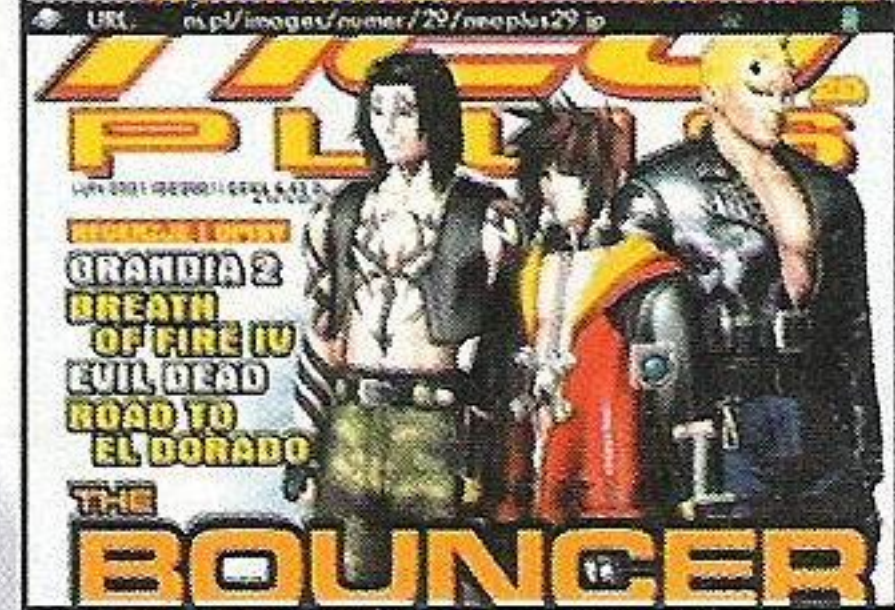
dostęp do poczty  
możliwość napisania e-maila  
możliwość powrotu do poprzedniej strony  
możliwość przejścia do następnej strony  
wejście do ekranu opcji  
zatrzymanie ładowania strony  
powtórne załadowanie strony



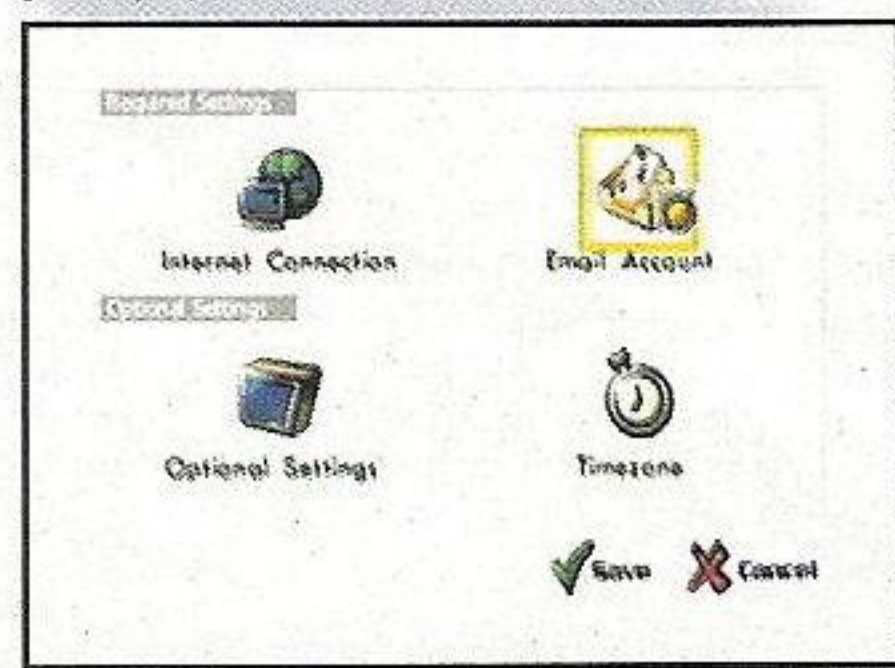
Poruszanie się po konkretnych stronach internetowych wykonujemy na głównym oknie z załadowaną już stroną. Najedźmy w tym celu padem na górę ekranu i wciskamy przycisk A. Otworzy to okno, w którym możemy następnie wpisać nowy adres, pod który chcecie zajrzeć. Po wpisaniu adresu wystarczy jeszcze tylko wcisnąć enter



i... ..strona zaczyna się ładować. Po pewnym czasie znajdziecie się na miejscu. Chyba, że was po drodze rozłączy. Stan załadowania strony wyświetlany jest w prawym górnym rogu ekranu i sygnalizuje go zielony pasek. Kiedy dojdzie do samego końca - jest OK.



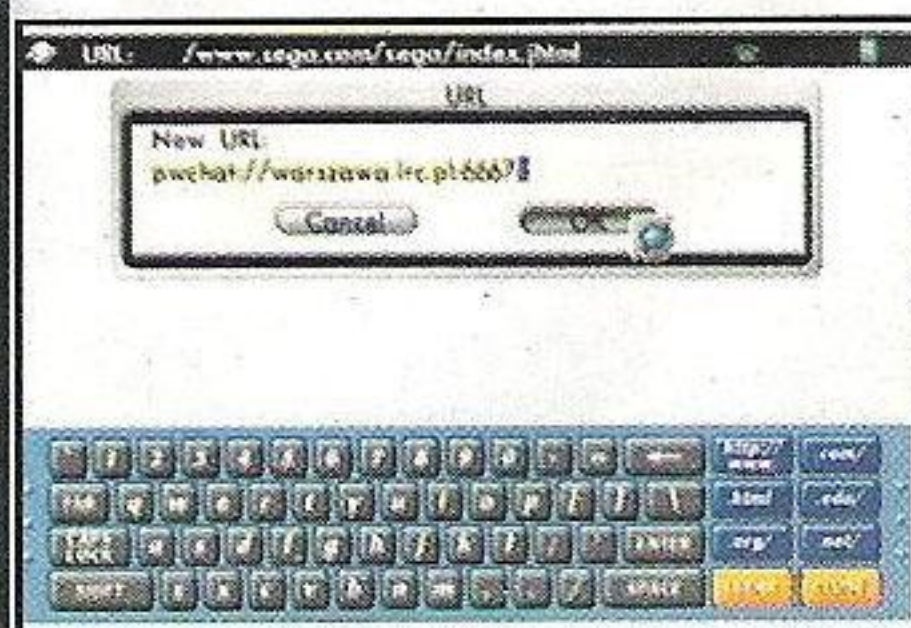
Opcje ustawione wcześniej możemy zmieniać po wciśnięciu startu i wyborze okienka Options. Można skonfigurować tu ustawienia połączenia do internetu, skrzynki pocztowej, dodatkowych opcji oraz strefy czasowej. Przy okazji - jeżeli dokonujecie tu jakichkolwiek zmian należy przed wyjściem je zachować.



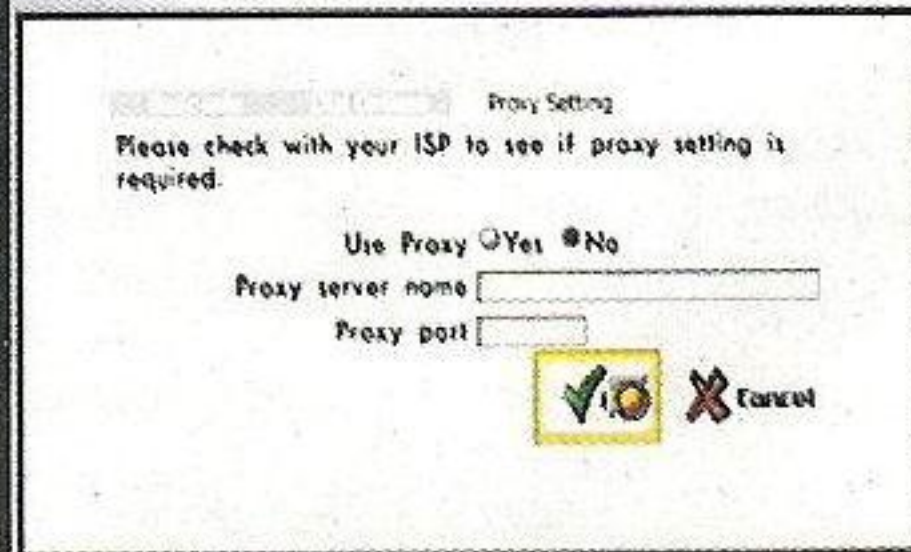
## PRZEPRASZAM

Aby w pełni skorzystać ze wszystkich opcji oferowanych przez internet, z pewnością zachcecie rzucić okiem na IRC'a, gdzie na żywo możecie porozmawiać z innymi użytkownikami konsol i nie tylko.

Wejście na chata wygląda całkiem podobnie jak wchodzenie na dowolną inną stronę internetową. Tyle, że w okienku wpisujemy pwchat://warszawa.irc.pl:6667



Akurat nazwę miasta możecie zmienić - może być to np. kraków czy lublin, ale reszta pozostaje bez zmian. Potem jeszcze tylko zaznaczamy, że nie korzystamy z Proxy i zaczyna się zabawa.





# Całkowicie!

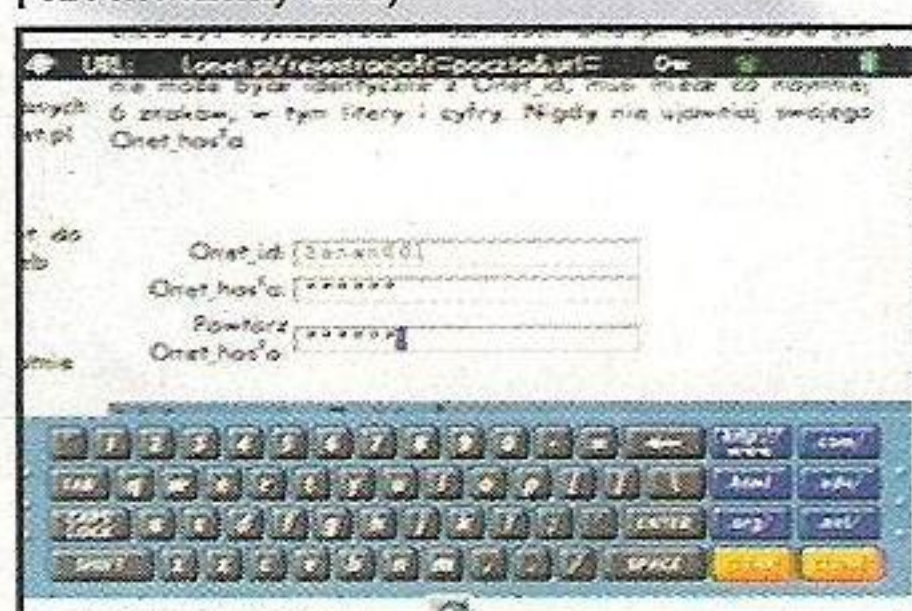
## KONTO POCZTY ELEKTRONICZNEJ

No, a kiedy już posurfowaliście sobie po necie i posprawdzaliście wszystkie te fajne site'y, które pokazali wam śliniacy się koledzy, macie wreszcie możliwość stania się pełnoprawnymi członkami wirtualnej społeczności. Załóżcie sobie konto emailowe. Sytuacja jest dosyć prosta. Co większe reklamujące się w prasie i na billboardach portale internetowe oferują możliwość zakładania darmowych kont e-mailowych. Można więc skorzystać właśnie z takich - wystarczy wymienić tu chociażby [www.onet.pl](http://www.onet.pl), [www.interia.pl](http://www.interia.pl) lub [www.hotmail.com](http://www.hotmail.com). Na potrzeby tego artykułu weszliśmy na kilka z nich, ale najsprawniej cała rzecz poszła na onecie. Po wejściu na główną stronę Onet.pl wybieramy małą kopertkę znajdującą się w prawym górnym rogu ekranu.

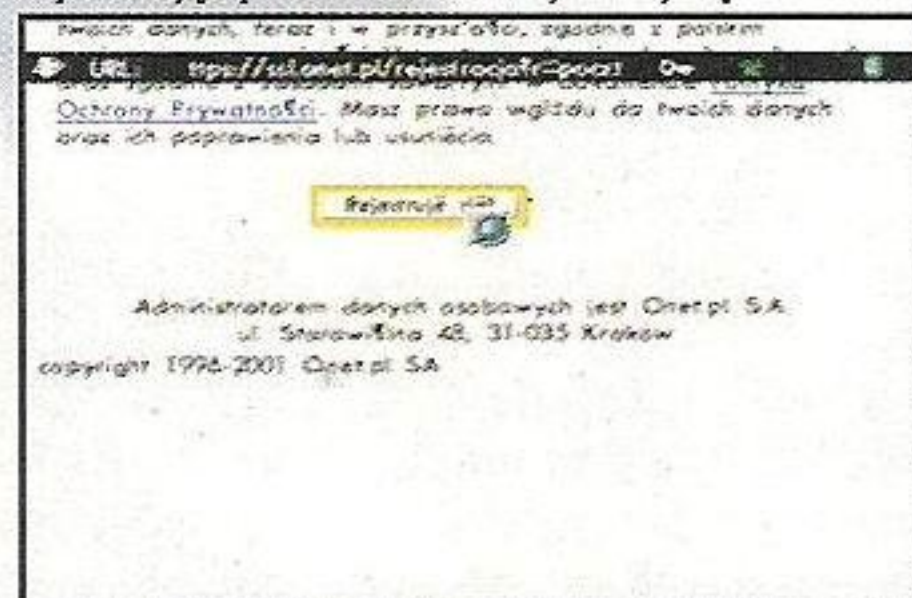


Pierwszym krokiem jest wybór tzw. Onet Id pozwalającego na późniejsze identyfikowanie użytkownika. Po podaniu swojej ksywy oraz dwukrotnym wpisaniu hasła (musi mieć ono powyżej sześciu znaków i zawierać zarówno

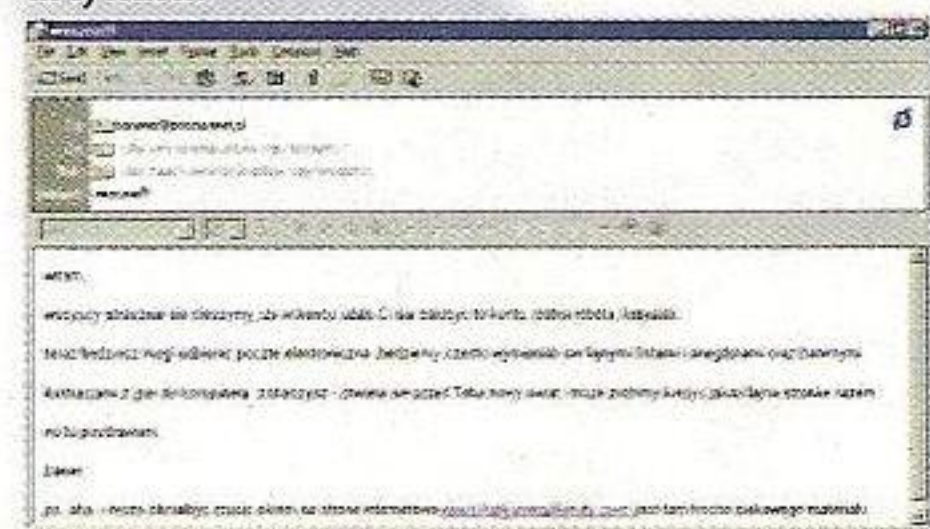
literę jak i cyfrę) dla potwierdzenia, przechodzimy dalej.



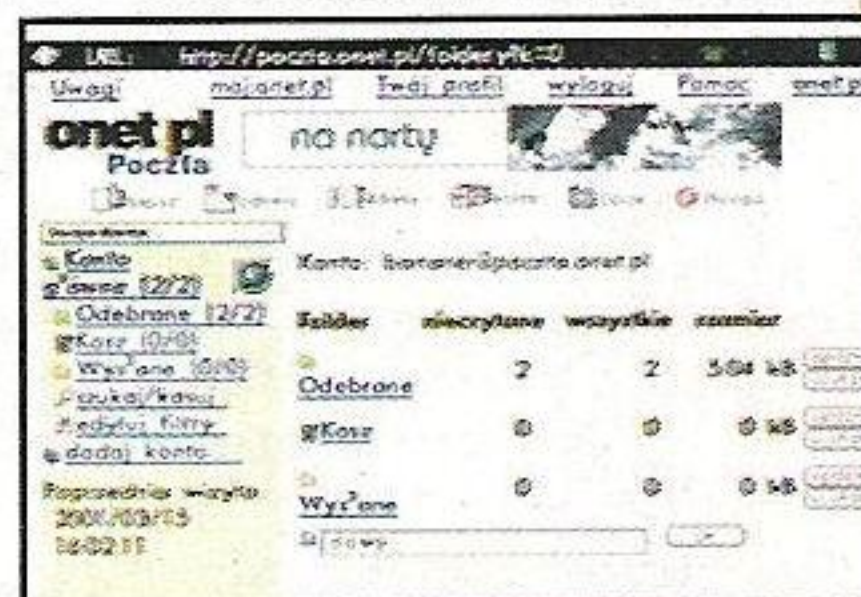
W następnej kolejności rozpoczynamy żmudny proces rejestracji, w trakcie którego podajemy o sobie informacje. W sumie należy wypełnić wszystkie okna, dodatkowo wszystkie te, obok których znajdują się ptaszki należy zatwierdzić, tak aby napisy były zaznaczone na czarno. Oczywiście nie trzeba wpisywać samych prawdziwych danych - to akurat zależy od was. Po wypełnieniu pół, całą operację kończymy wybierając pod koniec "Rejestruj się".



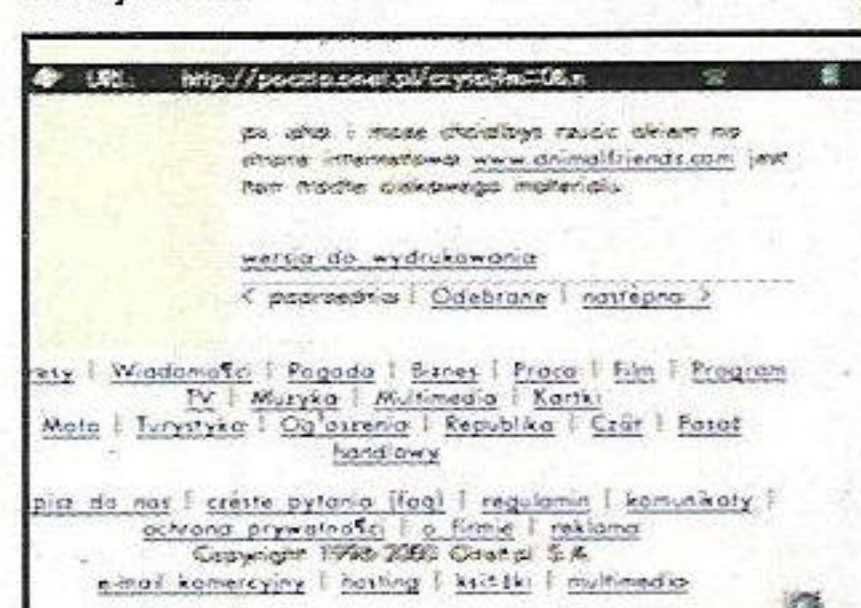
Po pomyślnie zakończonym procesie rejestracji na stronie pojawi się stosowny komunikat. Jeżeli jednak nie ujrzycie go, to znaczy, że w trakcie wypełniania poprzedniej strony popełniliście jakieś błędy. Wystarczy więc, że sprawdzicie, czy wszystkie okna są wypełnione i odpowiednio zaznaczone. Potem powtórnie spróbujcie się zarejestrować. W końcu się uda. Pomyślnie zakończona rejestracja oznacza, że możecie wybrać nowy e-mail, lub skorzystać z tego, który automatycznie, w oparciu o podane przez was dane, zaproponuje strona internetowa. Potwierdzamy, że bardzo nam się owe konto podoba i ruszamy dalej. Aby sprawdzić, czy wszystko jest ok postanowiliśmy szybko wysłać kontrolnego maila z PeCeta do autora artykułu.



Na efekt nie trzeba było długo czekać. Po dosłownie kilku minutach, znowu na DeCeku wszedłem do mojego konta głównego i sprawdziłem jak przedstawia się sytuacja w skrzynce.



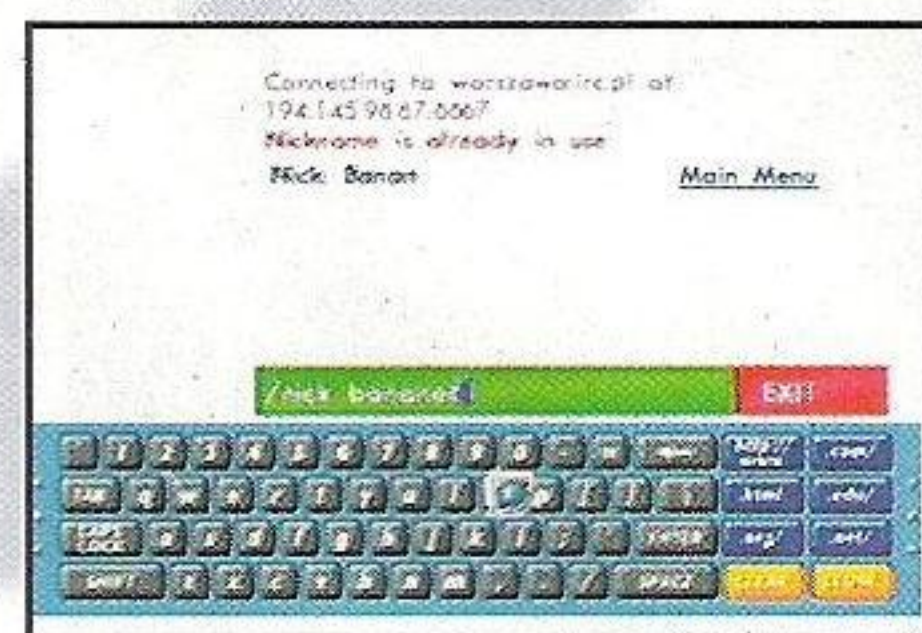
Dwa maile! Aż dwa maile. Niezły start. Niezwłocznie wszedłem więc do folderu odebrane. Oczywiście pierwsza wiadomość była wysłana przez Onet, aby pogratulować trafego wyboru bla bla bla, natomiast druga - chyba już się domyślacie.



Wysyłanie maili nie sprawia większych problemów. Odbiera się poprzez wybranie z opcji nadaj, wpisanie adresu mailowego wpisaniu odpowiedniej treści. Potem już tylko zostaje wysyłka i oczekiwanie na odpowiedź.

## CZY TU ROZMAWIAJĄ?

Po wpisaniu adresu znajdziecie się na wybranym serwerze chatowym. Jeżeli, podobnie jak moim przypadkiem przekonacie się, że na IRC-u jest już osoba o wybranej przez was ksywie, nie przejmujcie się, tylko w oknie komend wstukajcie /nick bananer (gdzie bananer jest nową ksywą, którą sobie wybraliście).



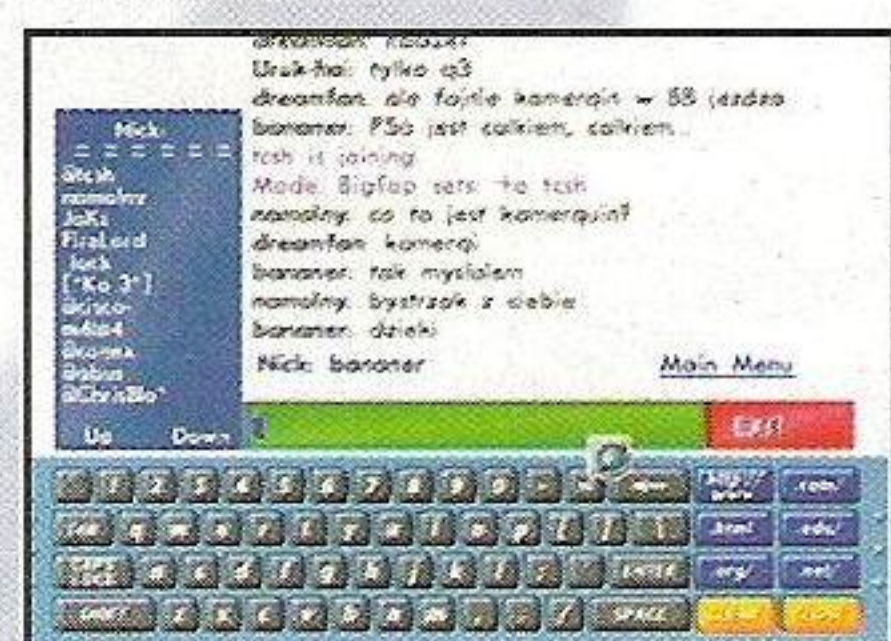
Po IRCu poruszamy się przy pomocy komend wpisywanych przy pomocy slashu (/), po którym wpisujemy komendę.

Podstawowe komendy do IRC-owania:  
/join #[nazwa] - wejście na kanał [nazwa]  
/msg [ksywa] - wysłanie wiadomości, która otworzy się jedynie wybranej osobie, a nie w głównym oknie chatu  
/nick [ksywa] - zmiana pseudonimu  
/kick [ksywa] - możecie spróbować wykopać kogoś z kanału, ale na ogół jest to bezcelowe - tylko operatorzy mogą to robić.

/list - wyświetla listę dostępnych kanałów

Proponuję wejść na jeden z poświęconych

konsolom kanałów - #konsole lub #dcpl i #psxpl aby zanurzyć się w falach internetowych pogawędek. Na kanale rozmawiamy już sobie w standardowy sposób - poprzez wstukiwanie tekstów w okienku na dole i wysyłaniu ich. Radzę jednak przeczytać napisane przez siebie słowa zanim postanowicie podzielić się nimi z resztą osób przebywających na danym kanale. Bo tutaj - "jak cię czytają, tak cię widzą".



Jeśli nabroicie i operator się zezłości, może wykopać was z kanału i zablokować wam do niego dostęp (zbanować). Ponieważ jednak adres IP przyznawany jest przy dzwonieniu na darmowy numer TPSA dynamicznie, wystarczy wtedy rozłączyć się z Internetem, połączyć jeszcze raz i pewnie zmienić pseudonim.

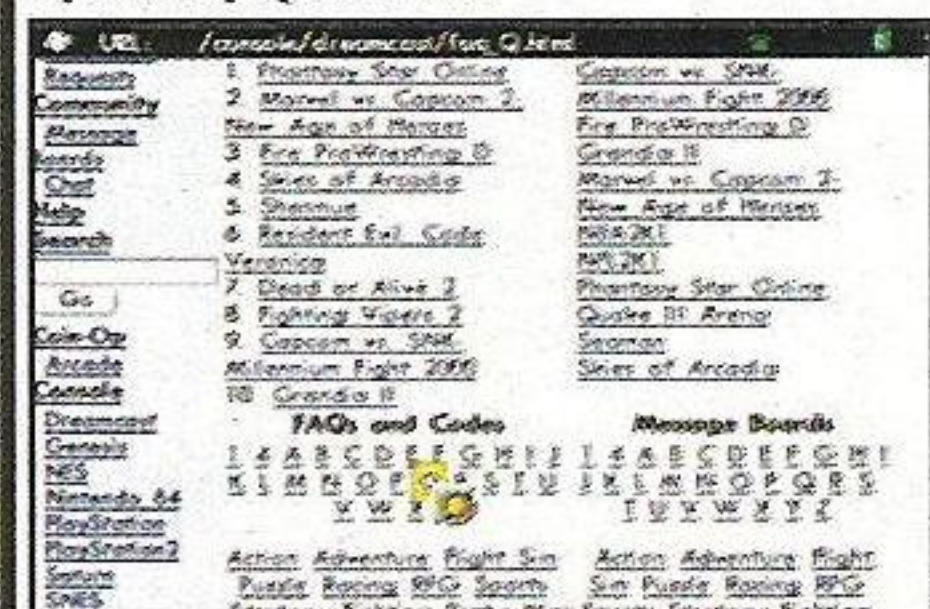
Rozmawiać z innymi użytkownikami można na tak zwanych chatach, spotykanych najczęściej na dużych portalach.

## SAVE'Y GIER

Jeżeli macie jakieś problemy z przechodzeniem co gier lub po prostu chcecie nieco ułatwić sobie rozrywkę macie możliwość wykorzystania innych graczy poprzez ściągnięcie sobie ich save'ów. Po wejściu na stronę [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com) sprawa jest bardzo łatwa. Wybieramy z listy z boku konsolę Dreamcast.

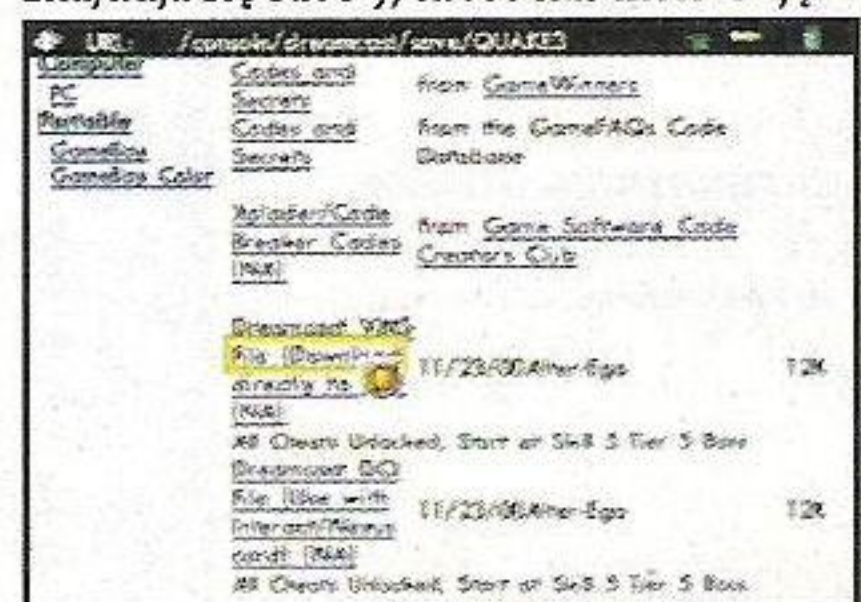


Po przejściu na stronę z grami na DC z listy FAQ'ów wybieramy pierwszą literkę tytułu interesującej nas gry. W tym przypadku będzie nią QUAKE III.

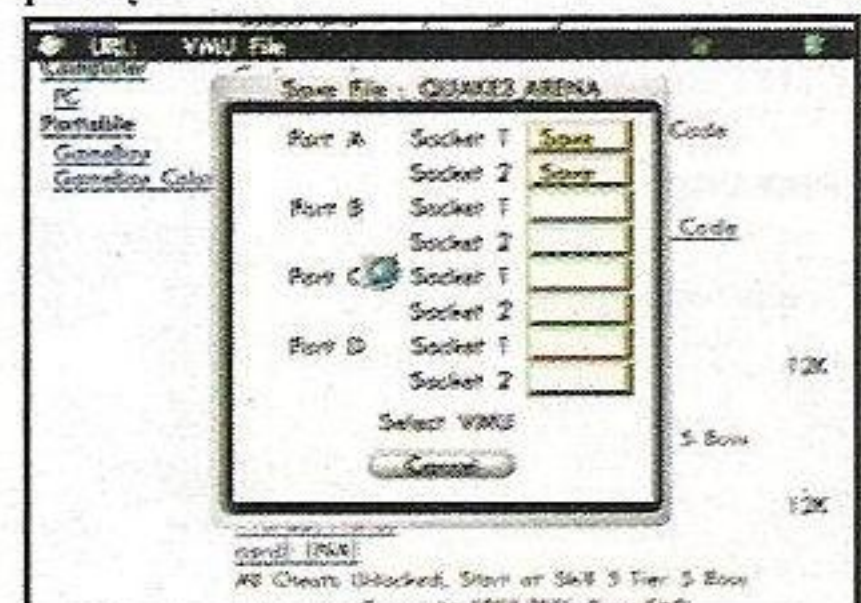


Wyboru nie ma, bo na stronie znajdują się odpowiedzi tylko do tej jednej gry. Wybieramy ją więc. Na następnej stronie pojawi się spis różnych opisów, odpowiedzi oraz

kodów do gry, na samym zaś dole znajdują się save'y, które nas interesują.



Wystarczy mieć tylko trochę miejsca na karcie pamięci. Wybieramy więc ściągnięcie tego stanu gry i po pewnym czasie pojawia się możliwość zapisu na karcie pamięci.



W ten sam sposób można ściągać save'y do innych gier. O ile oczywiście znajdują się one na stronie. Przy okazji zwracajcie jednak uwagę na to do jakiej wersji sa dane save'y. NA oznacza na przykład wersję North American, więc niekoniecznie muszą działać one z europejskimi i japońskimi wersjami tych samych gier.



## GET CONNECTED - PHANTASY STAR ONLINE

Plik Edycja Widok Ulubione Narzędzia Pomoc

## PHANTASY STAR ONLINE

**PHANTASY STAR ONLINE to gra przełomowa. To pierwszy sieciowy erpeg na konsoli!**

**P**o rozpoczęciu zabawy w PSO bardzo szybko pojawia się to bardzo istotne pytanie, równie mocno przecinające na dwie połowy całą grę. Chcesz grać online czy offline? Po wyborze trybu online czeka nas jeszcze trochę mieszania. Po pierwsze - upewniamy się, że w grę jeszcze nikt nie grał przez internet. Jeżeli nie jesteście tego pewni, a

chcecie kupić grę z myślą o grze przez internet, upewnijcie się, że nikt przed wami nie logował się z waszego egzemplarza. Jeśli tak się stało - stracie tylko kasę. Bo przez cały czas trwania gry w sieci trzeba

grać na tej samej konsoli, na której się zaczęło. W opakowaniu z grą znajduje się także specjalna kartka z dwoma kodami, które trzeba podać.

Czyżby perfekcyjnie zabezpieczenie przed piratami? No więc kiedy już rozwinęliście z folii opakowanie z grą i włożyliście ją do konsoli, najpierw

potrenujcie trochę w trybie offline. Wiercie mi - wszedłem w sieć zaraz po tym, jak zaliczyłem kilka pierwszych misji. Wbiłem się do gry z bandą dosyć zwyczajnie wyglądających postaci. Na początku, w lobby nie widać jeszcze jaki poziom prezentują nasi sojusznicy. Nie wiedziałem więc, że mieli z dziesięć razy więcej doświadczenia (przynajmniej jeżeli chodzi o poziomy). Bardzo

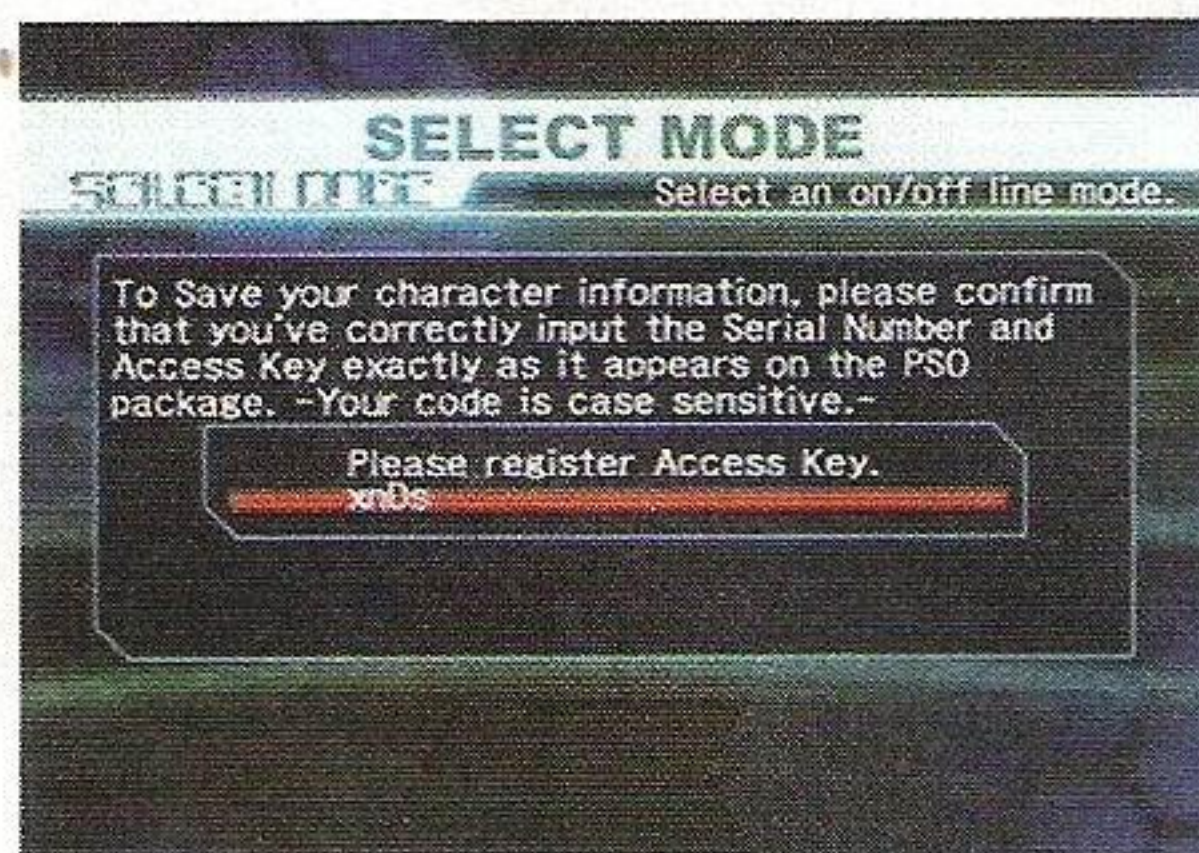
zemdliło się to na mnie, kiedy włączyłem się do gry z nimi. Wszyscy ruszyli się z atakiem na pojawiające się potwory. Oni zaczęli wypływać z siebie setki pocisków zmiatających wszystko na swej drodze, a ja podbiegłem do jednego z drani i próbowałem usieć go moim Saberem +3. Ja pacnąłem przeciwnika, potem on pacnął mnie i z jedną czwartą energii wycofałem się za plecy moich ludzi z podwiniętym ogonem. Potem jeszcze tylko pochodziłem trochę za nimi zbierając przedmioty, które dla nich były za kieszonkowe (za to dla mnie były super), po czym wróciłem na pokład statku z mocnym postanowieniem podciągnięcia się w statystykach.

No więc zakładam, że wasz człowiek jest już spokojny. I decydujecie się na wejście do świata sieci. W odpowiednich miejscach wpisujecie numer seryjny (jest w pudełku) oraz klucz dostępu, potem jeszcze to wszystko potwierdzamy i zaczyna się jazda. Po podłączeniu się dostajemy możliwość wyboru statku, z którego będziemy brali udział w misjach. Wybieramy pierwszy z brzegu (łatwa sprawa, bo podczas łapania screenów był tylko jeden). Po wejściu na statek wybieramy Blok. To ma ułatwić odnajdywanie się z innymi graczami na przyszłość - gdyby wszyscy byli w jednym pomieszczeniu sprawa byłaby beznadziejna. Wybieramy więc Blok (informacje o znajdujących się w nim graczach uzyskacie po naciśnięciu X). A po wybraniu Bloku... Ha. tak. Też się może zdarzyć. Rozłączyło się.

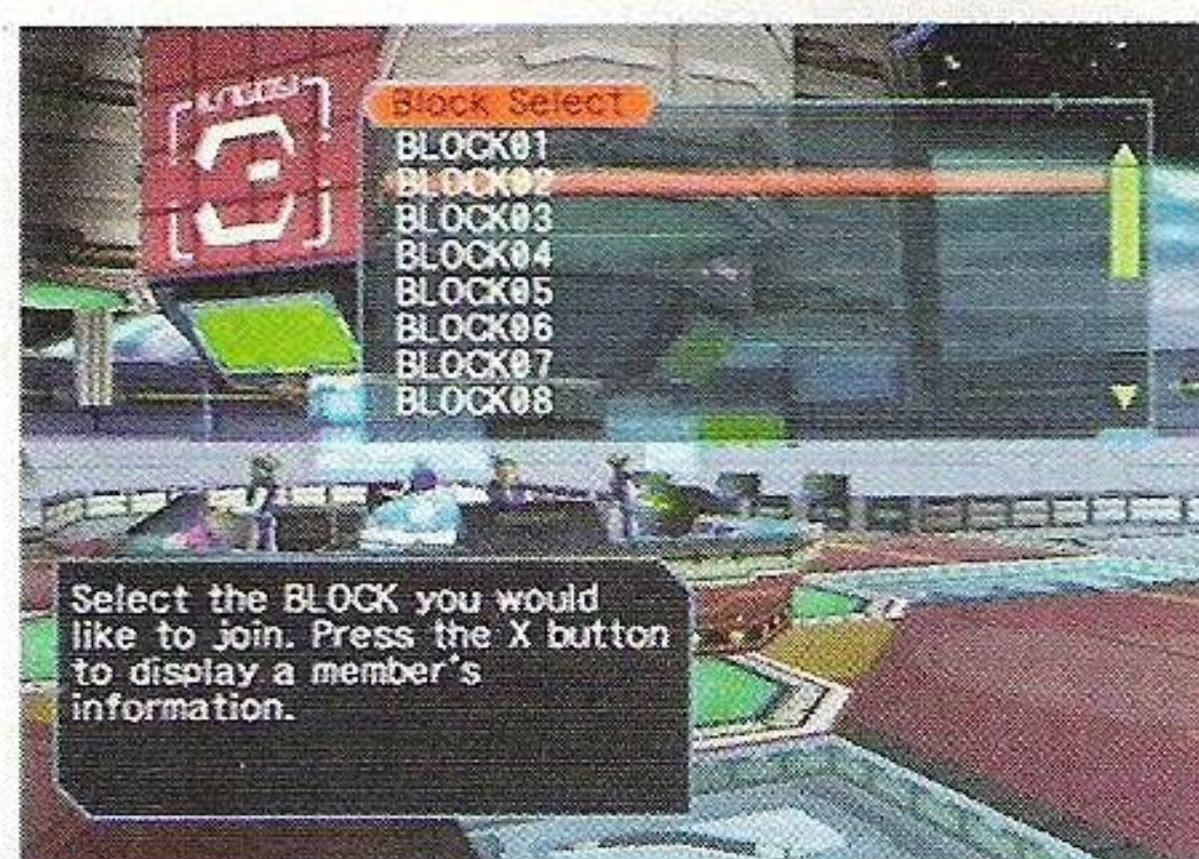
Po ponownym wejściu do sieci udało mi się już wejść do konkretnego Bloku. Pałęta się tu wiele osób, próbując uzbierać zespół. Postanowiłem zaatakować najbliższą stojącą grupkę. Po kilku kwestiach dogadaliśmy się co do nazwy drużyny. Jeżeli macie ambicje stworzenia własnej drużyny podchodzicie do stoiska informacyjnego. Można tu założyć własną grę, albo przyłączyć się do tej już aktywnej. Ja postanowiłem zasilić szeregi BLAST, ponieważ okazało się, że tak właśnie nazywa się ten, z którego członkami zwąchałem się wcześniej. Po krótkiej chwili przeniesiliśmy się na pokład statku, gdzie ustaliliśmy rodzaj misji, po czym ruszyliśmy do teleportera. Wystarczyło jeszcze tylko upewnić się co do miejsca teleportacji. Potem jeszcze

skok - i zaczyna się akcja. Opisałem już jak wyglądało moje pierwsze starcie u boku moich towarzyszy. Wam życzę więcej powodzenia. I lepszego wytrenowania.

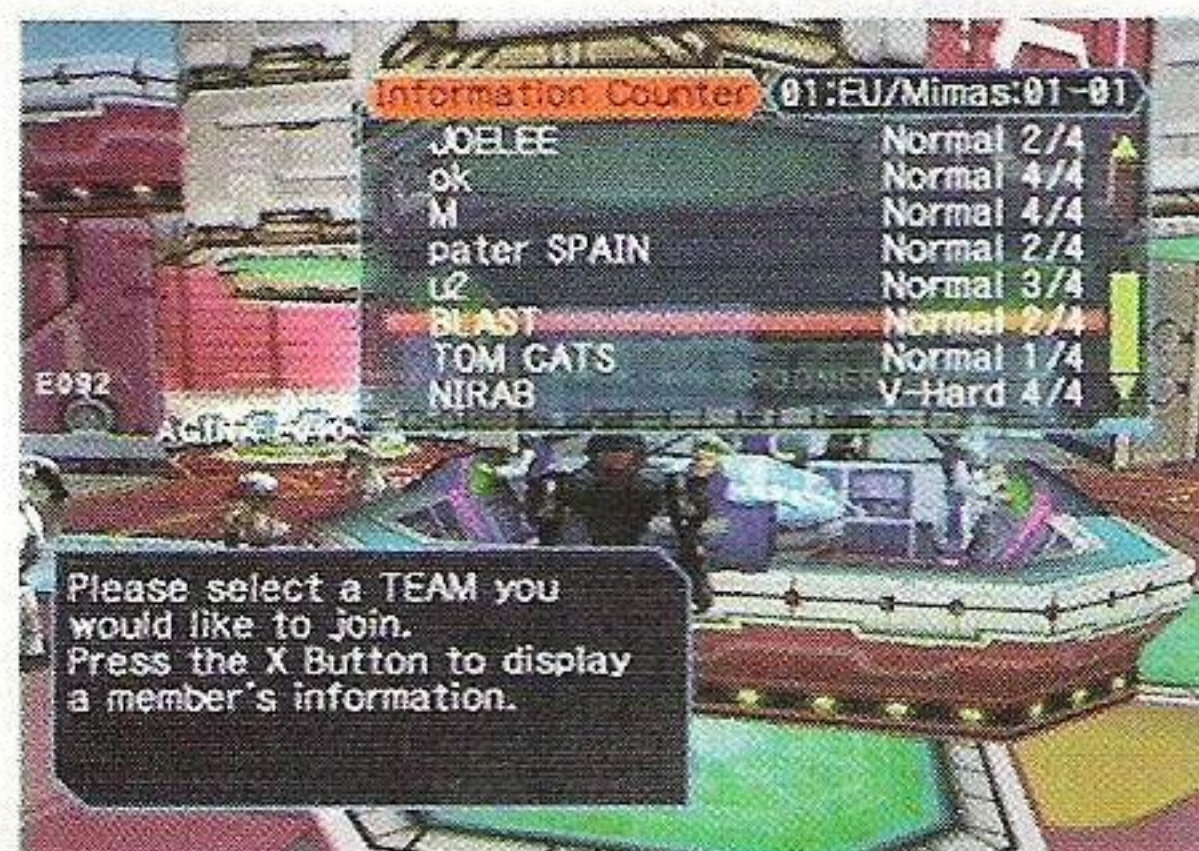
|                            |                   |
|----------------------------|-------------------|
| Wydawca i producent:       | Sega / Sonic Team |
| Testowana wersja:          | PAL               |
| Liczba osób w jednej grze: | od 1 do 4         |
| Nasza ocena trybu online:  | 9/10              |



Oto wpisywanie kodu - innego dla każdej kopii PSO...



Wybór Bloku, do którego chcemy wejść.



A otóż i wybór nazwy drużyny, do której dołączamy.



Etap zapoznawania się z krążącymi w poszukiwaniu drużyny gośćkami. Jestem zielony i tego nie ukrywam...



Moi fachowi towarzysze w akcji. Same ich Magi mogłyby wciągnąć mojego herosa przez dziurkę od nosa.



Tutaj dołączyłem do składu jakichś Hiszpanów, którzy grali już od jakiegoś czasu. Wszedłem sam i powoli chodziłem sobie i levelowałem postać, podczas kiedy oni walczyli gdzieś z przodu. Po jakimś czasie wszyscy wyszli i zostałem sam...



## GET CONNECTED - DAYTONA USA

Plik Edycja Widok Ulubione Narzędzia Pomoc

## DAYTONA USA

DAYTONA USA na Dreamcast została stworzona praktycznie do gry w sieci.

Z recenzowana w tym numerze. Przede wszystkim: kłowa inkarnacja DAYTONA USA została praktycznie stworzona do gry w sieci i właśnie w tym trybie dopiero widać jak świetnie pomyślano ten zrecznościowy wyścig. Standardowy modem Dreamcasta idealnie wystarcza do tego, by w pełni rozkoszować się zabawą. Wejście na serwery Daytony wymaga jednak trochę kombinowania. Na początku (przy pomocy PeCeta, WebBrowsera lub opcji Homepage w grze) trzeba odwiedzić główną stronę Segi pod adresem: [www.sega.com](http://www.sega.com) i zarejestrować się jako użytkownik/fan Dreamcasta. Na dole strony znajduje się opcja Login i to właśnie na nią klikamy. Wpisujemy podstawowe informacje, czyli ksywkę i hasło, a po chwili podajemy niezbędne dane. Nie chcecie się odkrywać przed Segą? Nikt was nie sprawdzi, można więc podać co tylko się chce. Po chwili

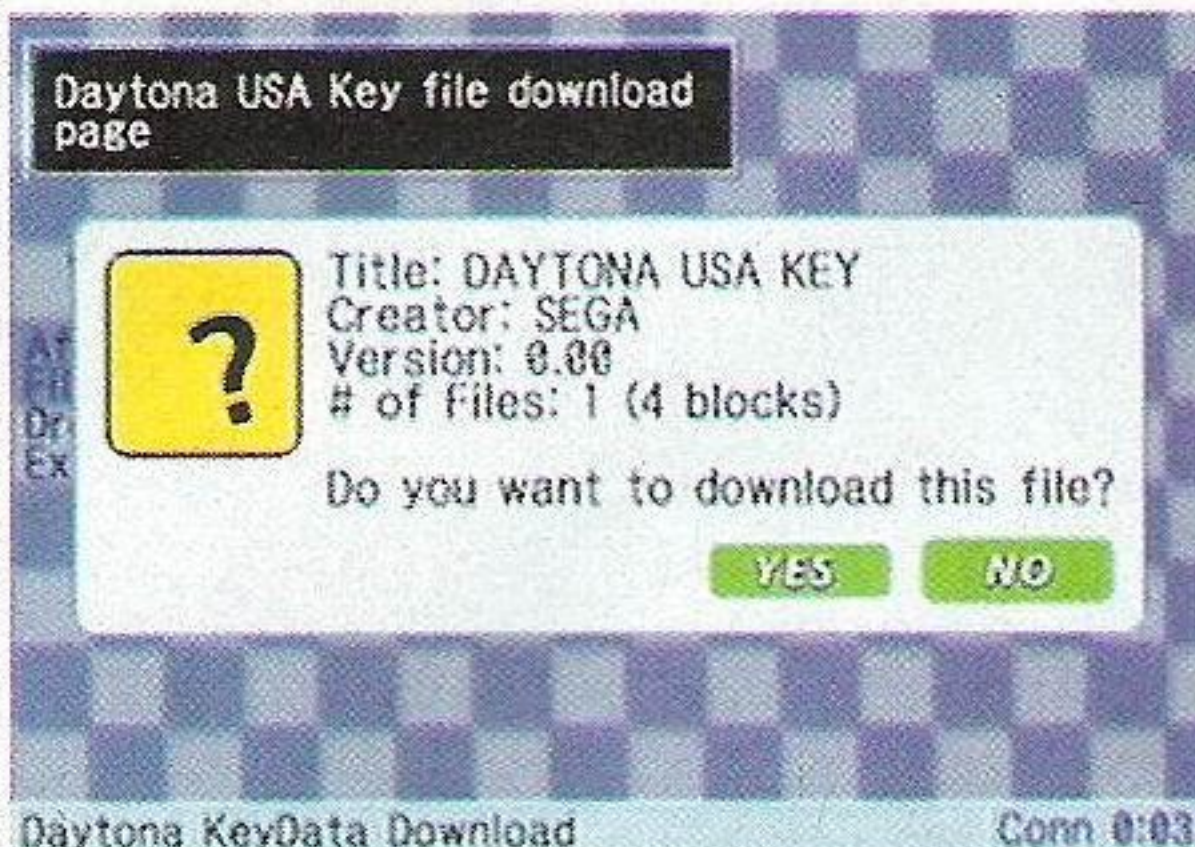
powinno nadejść potwierdzenie, że operacja się udała. Jesteśmy zarejestrowani.

Czas na ściągnięcie klucza. Wybieramy w menu gry opcję Homepage, a następnie klikamy na ikonkę klucza. Konsola zapyta, na której karcie pamięci chcemy zapisać klucz. Zatwierdzamy wybór, a po zapisaniu klucza na karcie wciskamy trigger L1 i wybieramy opcję powrotu do gry. W menu wybieramy Net Battle, ładujemy klucz, łączymy się z siecią i wybieramy login. Podajemy wcześniej zarejestrowaną ksywkę i hasło. Naszym oczom ukazuje się lista lobby. Wybieramy odpowiedni dla nas poziom trudności. Po znalezieniu się w głównym lobby możemy pogadać, bądź zagrać. Wciskamy START i oglądamy listę gier. Możemy teraz dołączyć się do którejś z nich jeśli liczba graczy wynosi mniej niż 4, a gra nie jest w toku. Po krótkiej gadce założyciel gry rozpocznie wyścig... Za pierwszym razem grałem chyba trzy godziny. Czad!

|                            |              |
|----------------------------|--------------|
| Wydawca i producent:       | Sega / Genki |
| Testowana wersja:          | NTSC US      |
| Liczba osób w jednej grze: | od 2 do 4    |
| Nasza ocena trybu online:  | 8/10         |



Gra w sieci jest rewelacyjnie płynna, samochody nie znikają, a opóźnień praktycznie nie brakuje. Jest super.



Pierwsza sprawa to zdobycie specjalnego klucza, zapisywanego na karcie pamięci Dreamcasta.



Przedwyścigowy chat room, do którego weszliśmy z głównego lobby. Po wymianie zdań zaczyna się wyścig.



Poziom prezentowany przez zawodników grających w sieci jest na ogół dobry, czasy różnią się minimalnie.

## GET CONNECTED - NBA 2K1

Plik Edycja Widok Ulubione Narzędzia Pomoc

## NBA 2K1

Lepiej nie próbujcie bez solidnego treningu... Poziom jest niesamowity!

NBA 2K1 to cudowna gra, a dzięki możliwości zabawy w sieci staje się po prostu rewelacją. Łączenie się jest o wiele prostsze niż w przypadku DAYTONA USA - wystarczy wybrać opcję Network w głównym menu, a następnie podać numer pod który będziemy dzwonić, login i hasło. Niestety, choć próbowaliśmy na kilku Dreamcastach, nie udało nam się połączyć z bezpłatnym numerem TPSA. To znaczy modem łączył się, ale wywalał na logowaniu do sieci. Zdesperowani sprawdziliśmy ostatnią możliwość - konto na jednym z płatnych serwerów. W naszym przypadku był to Polbox. I - o dziwo - zadziałało. Ciekawe jaka jest tego przyczyna?

Po podłączeniu do serwera konsola pyta nas o ksywkę. Stworzymy ją. Następnie podaje listę serwerów i liczbę podłączonych graczy. Wybieramy i wchodzimy do lobby, w którym chłopaki siedzą i sobie gadają.

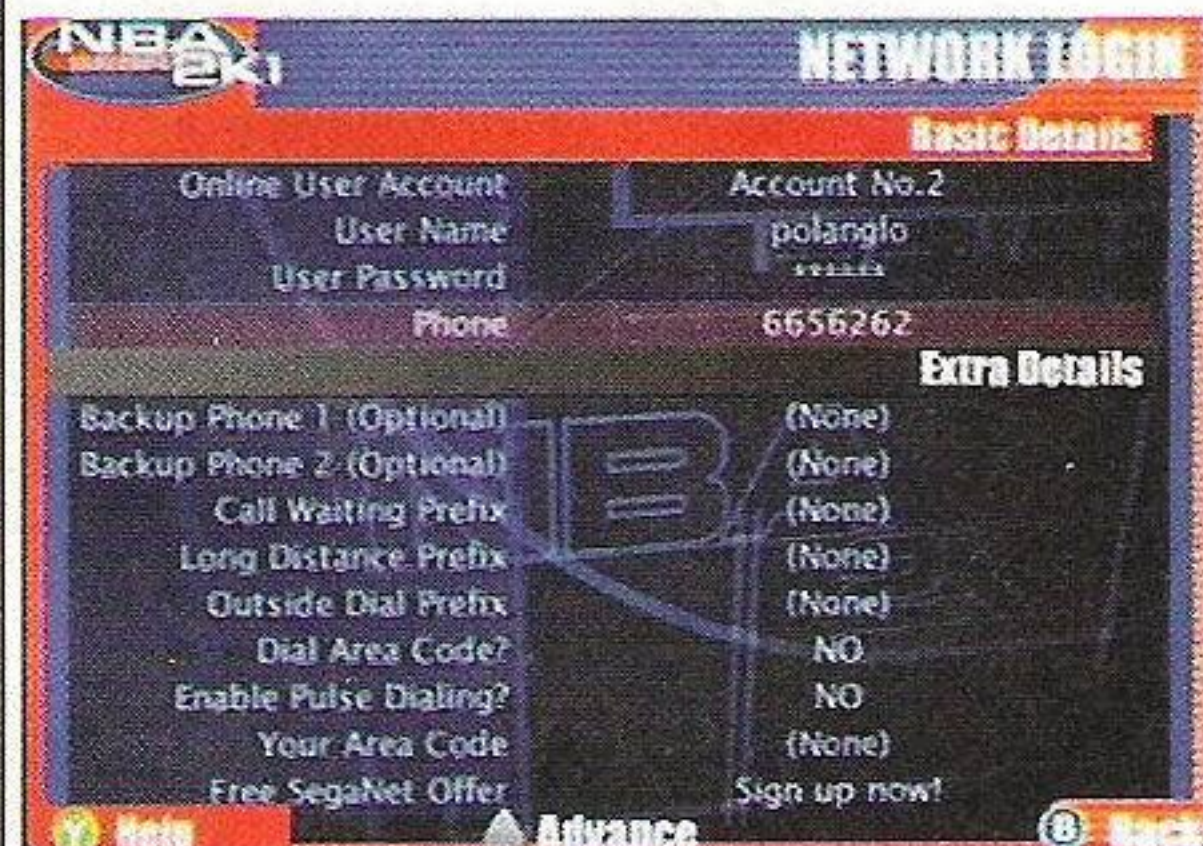
Co chwila wpada jakiś koleś z okrzykiem „challenge me” lub „who wanna play” i to jest nasza szansa. Wciskamy Start i wyzywamy gracza. Na ogół gra się tutaj nie na hali, ale w streetball dwóch-na-dwóch bądź trzech-na-trzech po 3 minuty na kwartę, na poziomie Pro. Ciężko znaleźć przeciwnika do meczu w hali. Teraz garść uwag - ponieważ NBA 2K1 jest dostępne już od dłuższego czasu, chłopaki grające na sieci naprawdę zarządzają. Po wejściu do gry pozwólcie facetowi ustawić czas, zasady i tak dalej. Poczekajcie, aż pierwszy wybierze zespół. Zabawna sprawa, bo obaj możecie ruszać kursorem w menu, co może powodować chaos. Tak więc pozwólcie bardziej doświadczonemu koledze wybrać opcję, a następnie...

...szykujcie się na solidne baty! Kolesie wymiatają maksymalnie i nie zdziwcie się, że po 3 minutach jest na przykład 20 do 2. No, chyba że jesteście mistrzami...

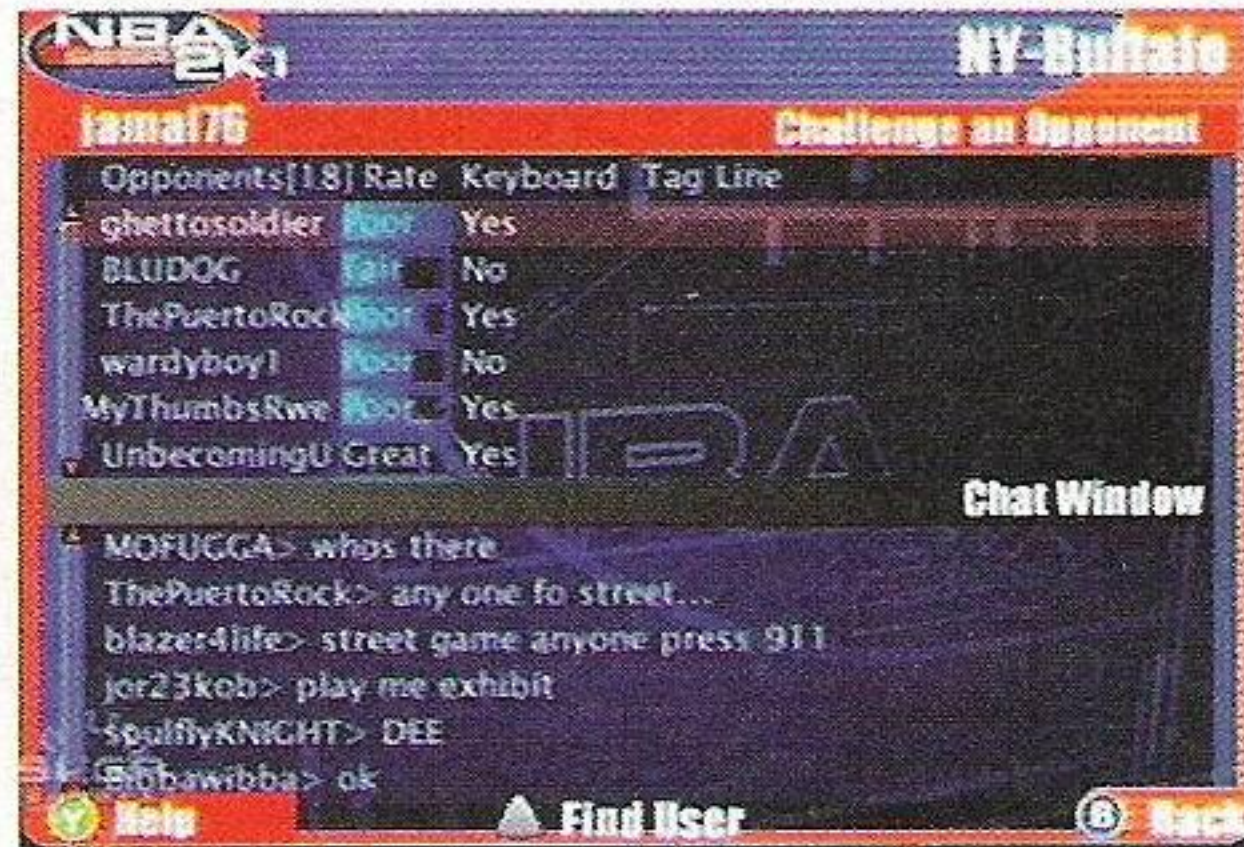
|                            |                      |
|----------------------------|----------------------|
| Wydawca i producent:       | Sega / Vis. Concepts |
| Testowana wersja:          | NTSC US              |
| Liczba osób w jednej grze: | 2                    |
| Nasza ocena trybu online:  | 8/10                 |



Po chwili jesteśmy na boisku. Przez całą grę mieliśmy tylko dwa trzysekundowe spowolnienia. Rewelka.



Ekran opcji Network dostępny z głównego menu gry. Tutaj wpisujemy numer dostępowy i hasło.



Lobby, w którym siedzą nasi przeciwnicy (i czekają na frajera). Pokażcie im, że Polak potrafi...



Gra się zwykle w streetball. Pozwólcie przeciwnikowi ustawić opcje, zrobi to szybko i bezboleśnie.



## GET CONNECTED - QUAKE III ARENA

Plik Edycja Widok Ulubione Narzędzia Pomoc

## QUAKE III ARENA

Fragowanie w sieci nigdy nie było równie przyjemne...

Po uruchomieniu gry wybieramy opcję Multiplayer i zaczyna się zabawa. Po dokonaniu wyboru postaci podłączamy się o gry sieciowej i po zatwierdzeniu konta, z którego się logujemy wybieramy opcję Dial. Po wejściu na internet pojawi się okno podobne do tego z UT wzbogacone o jeszcze jedną nazwę. Pierwsza z nich określa nazwę mapy, na której odbywać się będzie zabawa, druga standardowo - rodzaj gry, trzecia - liczbę graczy oraz limit miejsc, a ostatnia - szybkość połączenia. Wyszukujemy więc serwer, na którym są jeszcze wolne miejsca i na którym nie mamy zbyt dużych opóźnień po czym wybieramy Fight. Konsola spróbuje połączyć się z danym serwerem. I albo jej się to uda, albo nie. W tym pierwszym przypadku dostaniemy się na ekran, na którym stajemy się automatycznie widzami. Teraz, aby dołączyć się do gry wciskamy start na padzie i zaczyna się jazda. W tym

akurat przypadku dołączyliśmy do walki dwóch zespołów - czerwonego i niebieskiego. Po dołączeniu się do niebieskiego zaczynamy biegać w poszukiwaniu przeciwników. Przy okazji możemy komunikować się z graczami przy pomocy kwestii wstukiwanych z klawiatury - tak samo jak w UT. No i od teraz zabawa przybiera już bardzo prosty obrót. Trzeba jak najszybciej dopaść wroga i umieścić go na drugiej stronie naszego rocket launchera, shotguna czy zwykłej piły. Akurat dżentelmeni, z którymi miałem okazję grać byli całkiem sympatycznymi Amerykanami, a ich głównym zajęciem było stanie w miejscu i próby wpisania swojej ksywy kolorową czcionką. Na szczęście przeciwnicy byli mniej bierni. Ogólnie jednak poziom gier jest bardziej zróżnicowany niż w UT. Nie ma się jednak czemu dziwić - gra na DeCeku w Q3 po sieci jest już od jakiegoś czasu, a UT to stosunkowo świeża sprawa, przynajmniej w kwestii gry online na konsolach.

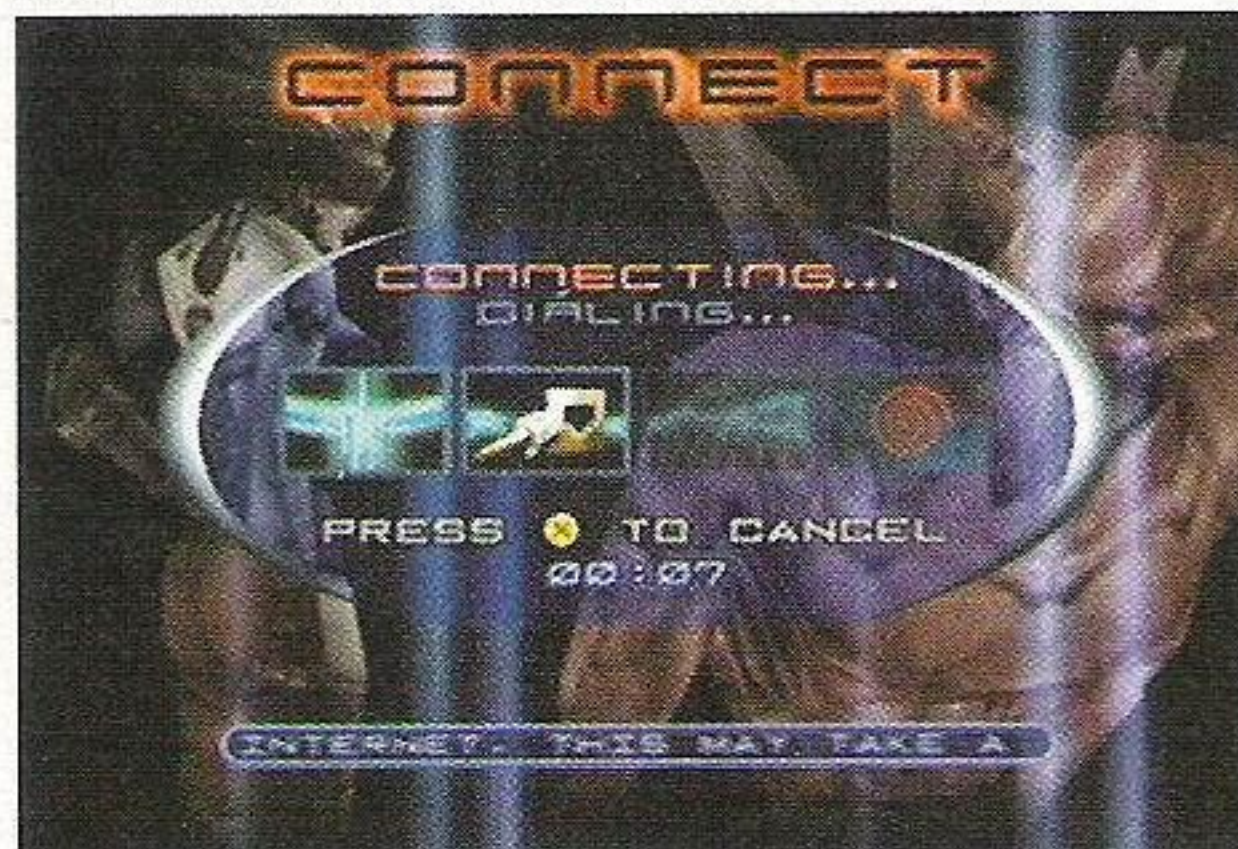
|                            |             |
|----------------------------|-------------|
| Wydawca i producent:       | Sega / Sega |
| Testowana wersja:          | NTSC US     |
| Liczba osób w jednej grze: | od 2 do 4   |
| Nasza ocena trybu online:  | 8 / 10      |



A potem pozostaje już tylko fraggowanie. I radzę nie pozwalać aby przeciwnik wsadzał nam łufę w usta.



Najpierw szybka konfiguracja konta celem połączenia się z serwerami. Po ustaleniu wszystkiego zaczynamy...



Milczące napięcie towarzyszy oczekiwaniu na połączenie się konsoli z serwerem...



Z listy serwerów wybieramy ten, który najbardziej nam pasuje. Dobrze jest brać pod uwagę wielkość pinga.

## GET CONNECTED - UNREAL TOURNAMENT

Plik Edycja Widok Ulubione Narzędzia Pomoc

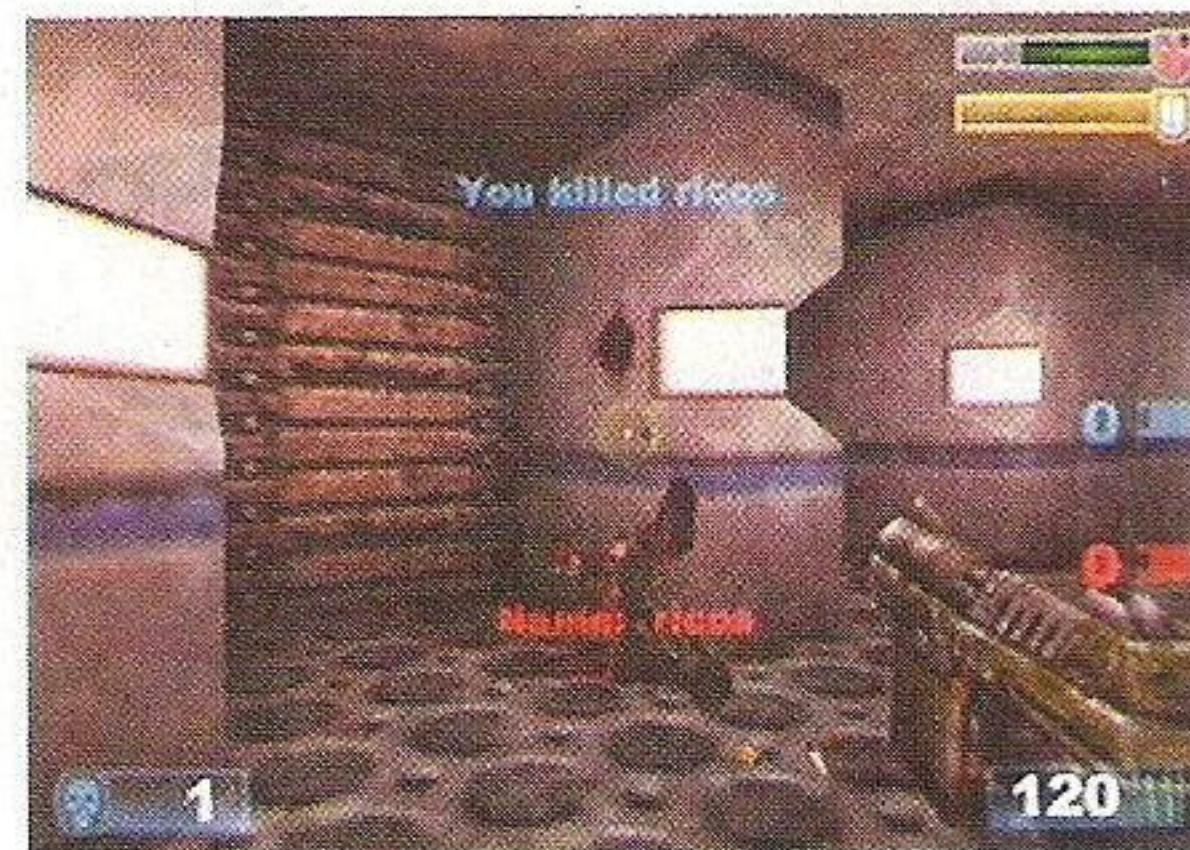
## UNREAL TOURNAMENT

Świetna sprawa, ale tylko wtedy gdy nie ma lagów...

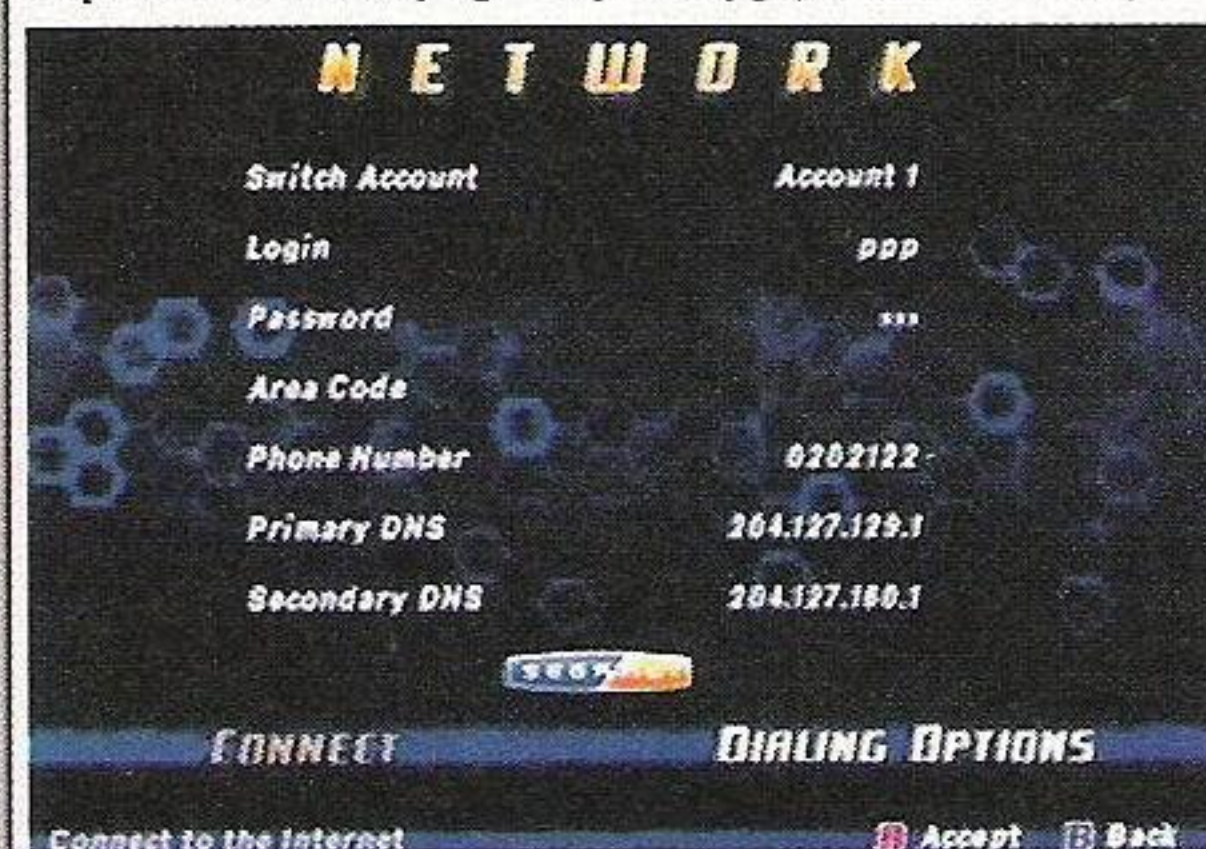
Po uruchomieniu gry szybkoitko przedostajemy się do opcji Network i ustalamy połączenie. W tym wypadku wykorzystujemy skonfigurowane już konto zapisane w pamięci konsoli. Po krótkiej chwili (albo i nie) konsola połączy się z internetem i "wejdziemy". Teraz mamy dwie możliwości sieciowe. Możemy obejrzeć sobie oficjalną stronę internetową gry przy pomocy Homepage, albo też od razu spróbować wejść w sam środek gry przy pomocy opcji Tournament. Po wybraniu tej drugiej naszym oczom ukaże się okno z dostępnymi serwerami, na których inni dobrzy ludzie grają w UT. Problem podczas mojej wizyty polegał na tym, że gra nie cieszyła się zbyt dużym powodzeniem. Może trafiłem na kiepski moment... Tak czy inaczej trzeba będzie jeszcze skonfigurować postać (Player Setup). Do wyboru mamy kilka sylwetek, wpisujemy też imię oraz wybieramy sztandar. Po wybraniu odpowiednio budzącego respekt wyglądu uruchamiamy

wreszcie opcję Play! Wybieramy do tego taki serwer, na którym jest już jakiś gracz lub gracze. Przy wybieraniu serwera widnieją trzy istotne parametry - Game, Players i Ping. Game oznacza rodzaj gry prowadzonej na danym serwerze - w naszym przypadku jest to CTF - Capture The Flag, gdzie należy wejść do środka bazy przeciwnika, podnieść jego flagę i przynieść ją do naszej własnej aby zdobyć punkt. Drugi parametr to liczba graczy bawiących się na danym serwerze oraz limit miejsc, a trzeci to ping. Czym mniejszy, tym mniejsze opóźnienia w trakcie gry. Po wejściu na serwer szybko przyłączamy się do jednego z zespołów i zaczyna się zabawa. W czasie gry możemy komunikować się z kolegą przy pomocy tekstów wpisywanych z klawiatury. Problem z UT polega na tym, że zdarzają się spore pingi. Sama gra przebiega w dosyć standardowy sposób, więc reszta zależy już tylko od waszych umiejętności.

|                            |                      |
|----------------------------|----------------------|
| Wydawca i producent:       | Infogrames / S-Level |
| Testowana wersja:          | NTSC US              |
| Liczba osób w jednej grze: | od 1 do 8            |
| Nasza ocena trybu online:  | 7 / 10               |



Czyli - prosto, szybko i przyjemnie. Szkoda tylko, że spore lugi potrafią bardzo uprzykrzyć grę.



Tego chyba nie trzeba za bardzo wyjaśniać. Standardowa akcja z konfiguracją konta...



...potem standardowe okno z łączeniem się z serwerem, które tutaj przebiega bez problemów...



...a następnie - niespodzianka - selekcja wybranej gry z tych dostępnych na serwerze.



Plik Edycja Widok Ulubione Narzędzia Pomoc

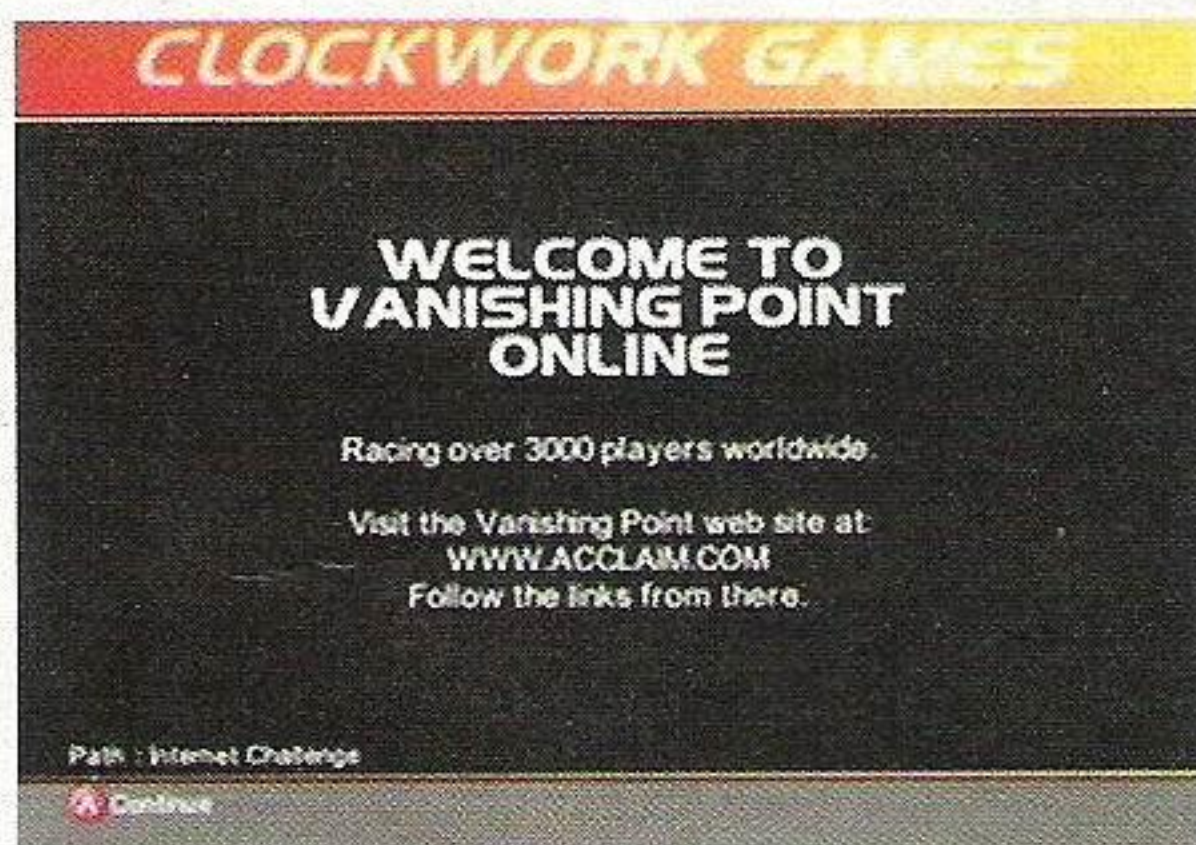
# INNE GRY DZIAŁAJĄCE ONLINE

Nie tylko **QUAKE III**, **UT** i **PHANTASY STAR** działają w sieci. Inna sprawa, że najlepsze obecne pozycje już za nami...

**O**prócz wymienionych wcześniej gier mieliśmy okazję przetestować jeszcze parę innych gier. Prym w dziedzinie sieciowej rozrywki wiodą tytuły z gatunku racerków.

## VANISHING POINT

Ta gra nie należy do gatunku takich, w których po prostu trzeba się sprawdzić. Po wyborze ksywy oraz fajnego znaczka z gry i standardowym zalogowaniu się wbijamy się do sieci i zaczynamy zabawę z samym sobą. Jakoś tak bowiem jest, że w **VANISHING POINT** nie ścigamy się z konkretnymi przeciwnikami tylko z ich czasami. Dostajemy samochód, malujemy go jak trzeba i startujemy do wyścigu na jednej z wybranych tras. Na trasie czasem spotykamy inne samochody, ale tak naprawdę z nikim się nie ścigamy. Tylko pod koniec trasy wyświetlane są najlepsze wyniki oraz to, jaką lokatę aktualnie zajmujemy. Emocje podczas jeżdżenia samemu nie są zbyt wielkie i w związku z tym **VP** nie wydaje się idealnym kandydatem do tego typu zabawy. Tym bardziej, że jeździ się całkiem zwyczajnie.



## SPEED DEVILS ONLINE

Tutaj jest już o wiele lepiej. Autorzy już w tytule zaznaczyli co ma stanowić najbardziej atrakcyjny element tej gry. Połączenie z serwerem odbywa się bezboleśnie i po wstępnej konfiguracji oraz zwyczajowego już wybrania ksywy i hasła trafiamy w końcu do naszego garażu. To tutaj w zamian za wygrywane pieniądze będziemy kupować fury, tuningować je i malować na wybrane kolory. W dodatku całkiem fajnie przedstawia się możliwość konfigurowania własnych odzywek, które nasz zawodnik automatycznie wygłasza po wygraniu wyścigu, wygraniu zakładu z innym zawodnikiem czy też w jakiejś innej, ciekawej sytuacji.

Startujemy naturalnie z bardzo małą ilością gotówki i dopiero z biegiem czasu dojdziemy do momentu, kiedy będziemy mogli zakupić najlepsze fury. Wyścigi są całkiem emocjonujące, a trasy obfitują w różne dziwne - czasami

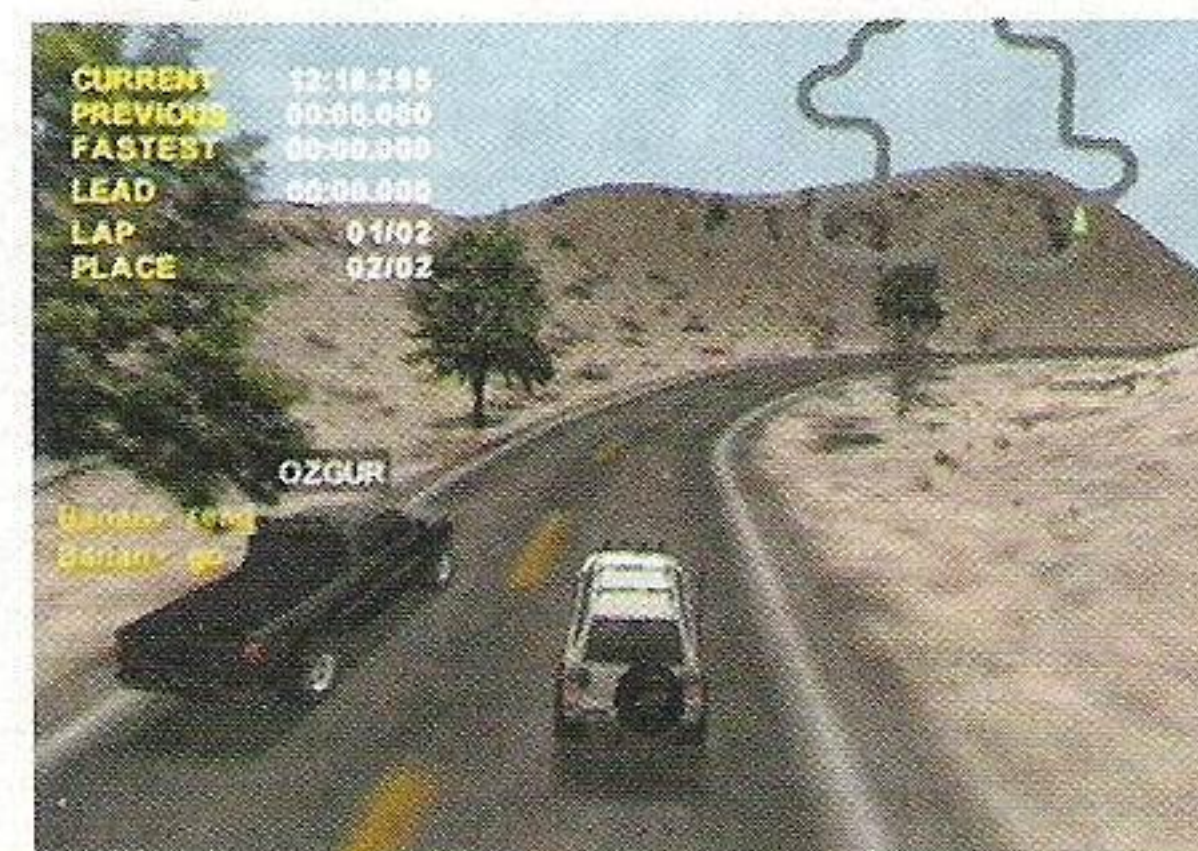
absurdalne przeszkody. Ale to dosyć intrygujący element. Same tory też są odrealnione w stosunku do tych z **VP** i sprawą indywidualną jest to, czy przypadną one komuś do gustu. Ponadto nie brakuje na nich bonusów gotówkowych uzależnionych od przejechania gdzieś w odpowiednim czasie. W sumie gra jest bardziej rozrywkowa niż **VP**.



## 4X4 EVO

No i proszę - kolejny racerek. Tym razem mamy do czynienia z bardziej "toporną" odmianą wyścigów, bo jeździmy na przełaj. I jak toporny jest sam wyścig, tak toporne jest łączenie się z nim przez internet. Samo łączenie się jest dosyć zwyczajne, ale bardzo mało atrakcyjnie przedstawia się cała reszta. Niekawne, bezbarwne menuy bez wyrazu nie zachęcają do zagłębiania się w meandry wyścigów samochodów terenowych. Poza tym mało klarowne ikonki służące do wchodzenia do gier, wybierania samochodów i innych opcji mogą zniechęcić mniej zdecydowanych graczy. A chyba nie o to chodzi.

W sumie jednak warto jest rzucić okiem na grę i przebić się przez mało atrakcyjną warstwę okienek prowadzących do jej senda. Dlatego chociażby, żeby oddać się rozkoszy nieograniczonej jazdy, w czasie której możemy konwersować z innymi zawodnikami. Ja na przykład całkiem przyjemnie spędziłem czas jeżdżąc sobie bez celu i rozmawiając z Turkiem imieniem Ozgur.



Oprócz wymienionych tutaj gier Dreamcast oferuje jeszcze sporo innych tytułów godnych wydania tych paru groszy na telefon. Z pewnością należą do nich prosty, łamigłówkowy i całkowicie obłądny **CHU CHU ROCKET**, kosmiczny symulator **STARLANCER** (w którego jednak nikt w sieci nie gra - serwery są puste) oraz opisywany już u nas pod tym kątem **POD: SPEEDZONE**.

Naprawdę ciekawie zapowiadają się jednak dopiero nadchodzące gry.

**OUTTRIGGER** nadciąga. Widok typowy dla trybu tpp, a sposób rozgrywki niemal żywcem wyjęty z shooterów fpp w rodzaju **QUAKE 3** albo **UT**? Czemu nie! Autorzy zapowiadają bardzo rozbudowane opcje gry, widoki zarówno tpp jak i fpp dla lepszego celowania oraz mnóstwo broni, bajerów i power upów. Gra jest w produkcji od długi czasu, a skąpo ujawniane materiały pozwalają przypuszczać, że będzie dopracowana w najdrobniejszych szczegółach.

Otwartą sprawą pozostaje **BLACK & WHITE** autorstwa pana Molyneux. Opcja grania po sieci na PeCetach była brana pod uwagę od samego początku powstawania tej gry. A jak będzie to wyglądało w praktyce? Czy na DeCeku także będziemy mieli okazję wcielić się w rolę bóstwa i walczyć o panowanie nad posłusznymi ludźmi z innymi sobie podobnymi? Nie wiadomo.

Już zapowiedziana została też kontynuacja gry **PHANTASY STAR ONLINE** z dodatkowymi słówkami **VER.2** w tytule. Na razie jednak tylko na rynek japoński. W grze ma pojawić się możliwość walki pomiędzy graczami (na to wszyscy czekali), masa dodatkowych misji, broni oraz akcesoriów, a także nowa dyscyplina sportowa. Otóż w oczekiwaniu na kompletację zespołu będzie można oddać się grze w piłkę nożną.



Z pewnością warto będzie też sprawdzić klasyki takie jak **BOMBERMAN ONLINE**, **WORMS WORLD PARTY** i **THE NEXT TETRIS: ONLINE EDITION**. Każda z tych gier jest cudownie prosta. Każda jest znana wszystkim i tak naprawdę - prawie każdy grał kiedyś namiennie przynajmniej w jedną z nich. Będzie więc okazja odświeżenia swoich umiejętności i sprawdzenia się z innymi mieszkańcami naszego globu. Skopać jakiegoś potomka Pajitnwa w nowego Tetrisa mogłoby być całkiem fajnie...

Interesująco zpowiadają się także kontynuacje sportowych serii Segi w postaci **NHL 2k2** i **NBA 2k2**, czy obiecany przez autorów trym gry online w stuprocentowym hicie pod nazwą **VIRTUA TENNIS 2**. No i jeszcze **ALIEN FRONT ONLINE** - strzelanina z czołgami. I to na razie tyle.



# RECENZJE

Marzec okazał się dość skąpy, a róg obfitości nie został uchylony. Mało nówek. Gdyby nie kilka od dawna zapowiadanych hitów mogłoby okazać się, że nie ma w co grać. Ale jest - na DC w PSO i UNREAL TOURNAMENT, na PS2 w RING OF RED i STARFIGHTER'a, a na PSX'a w... TOY STORY RACER. Tylko na N64 nic nie ma...

## A1 GAMES - Snowboarding

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Agetec
- Ocena: 3/10

SORRY - NO PHOTO

Z serii A1 kopnięto nas aktualnie snowboardem. To ci niespodzianka. Otóż mamy do wyboru 30 tras, 3 zawodników, z których każdy charakteryzuje się innym parametrem, do tego 3 kolory ich strojów i dwa tryby gry: triki i jazd.

No i od początku. Trasy jest trzydzieści, ale wszystkie niemal identyczne. Skąd się to bierze? Ano stąd, że wszystkie prowadzą z jednej góry i zmieniają się im tylko nieznaczne kawałki. W ten sposób odnosimy wrażenie, że jeździmy w kółko po tej samej trasie, a pewnych kawałków po prostu nie zauważyliśmy wcześniej. Po trzech, pięciu zjazdach dochodzimy już do takiej wprawy, że zaczynamy się całkiem nieźle bawić. Tylko jak długo? Zdecydowanie na plus są rozjazdy na trasach, których jest dosłownie multum. Na przykład często można zrezygnować z jazdy w rynnę, a przejechać po niej na górze. Trzej zawodnicy, o których już wspominałem, różnią się tym, że jeden jest szybki, drugi zwrotny, a trzeci wyważony. Rewelacja, co? Prościej już nie można. Tryby gry: skoro wiecie już wszystko o jakości wyścigu, opowiem wam nieco o tzw. gameplayu. A właściwie dziurze, jaka po nim została. Różnica między jazdą po lodzie, a po kamieniach jest minimalna. To samo z puszystym śniegiem. Nie sposób wręcz się przewrócić, ani uderzyć o cokolwiek - świat z gąbki. Wygrywa ten, kto częściej podskakuje, nawet jeśli nie ma na czym. Stąd też, gdy zaczynamy grać ze znajomymi - wyścig przypomina śnieżne zabawy koników polnych. Grafika potworna. Co na plus - design toru. Na minus cała reszta. [Grabarz]

## A1 GAMES - Boxing

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Agetec
- Ocena: 3/10

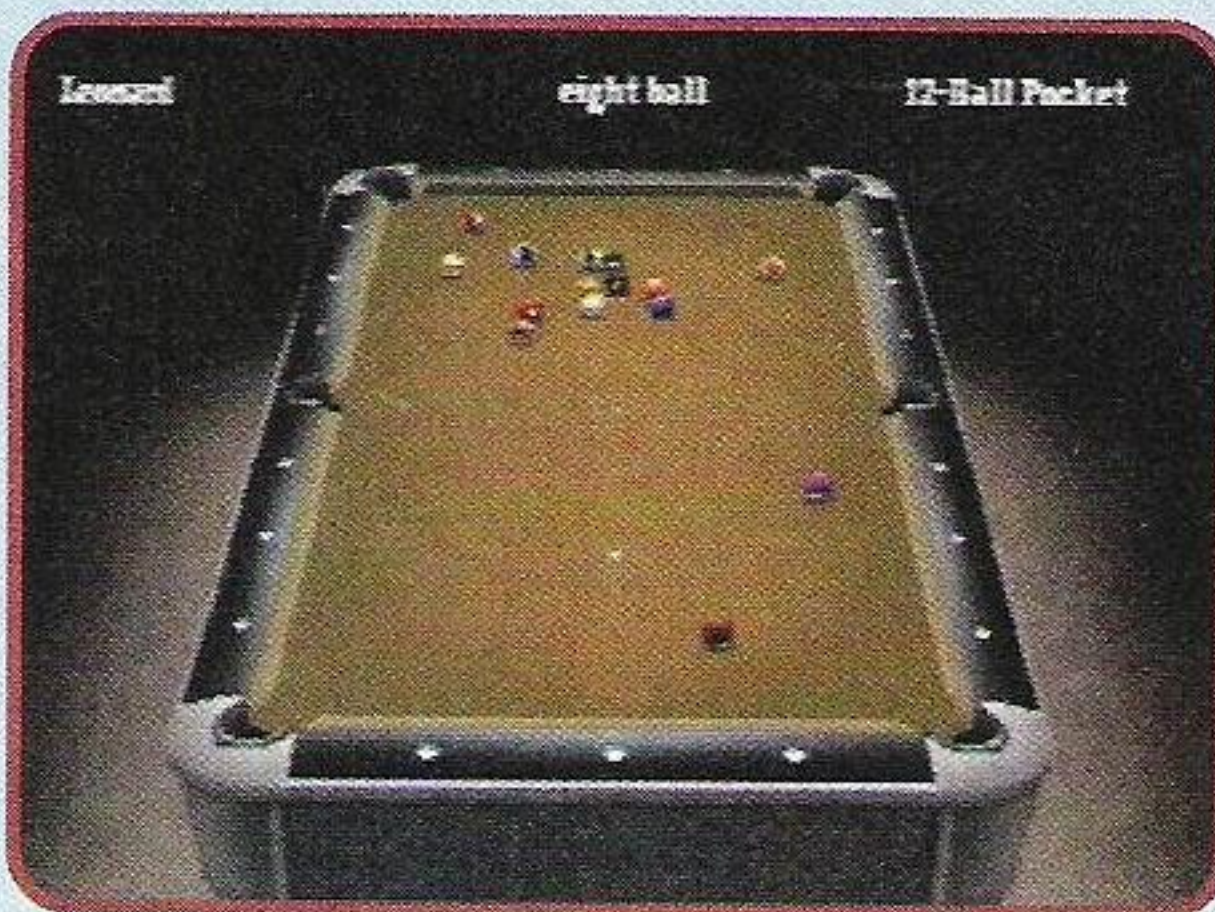


A1 GAMES: BOXING, to kolejny hit z cyklu A1, czyli "Ocknąłem się rano po wielkiej

popijawie, a tu się okazało, że zrobiłem grę". 13 zawodników, tryb mistrzostw i odkrywania nowych postaci, koniec. To miło, kiedy gra nie ma nic do zaprezentowania, jej recenzja jest prosta, a wyrazy "uznania" same cisną się na klawiaturę. Po pierwsze więc owe trzynaście postaci zaprezentowanych jest w taki sposób, że trudno przewidzieć jakie będą miały parametry. Mogą być jednocześnie silne i słabe, szybkie i wolne. Fajnie. Ale zaczynamy grę. I co się okazuje? Otóż wkraczamy w świat zabawek. Wielkie głowy, krótkie nóżki i rączki... Na Boga! Wszak wiadomo, że to najgorsze co można do boksu wcisnąć. Krótkie rączki w boksie zawsze będą sprawiać wrażenie gry losowej, a jeszcze dołożcie do tego krótkie nóżki i mamy zabawę, która jest tyle warta, co kino dla niewidomych. No dobrze. Doszukajmy się plusów. Graficzka wesofa, barwna. Czerwone włosy, różowe tyłeczki. Są combosy i ciosy specjalne (np. uppercut). Czasem któryś wejdzie, ale częściej mecz przypomina bezwładne okładanie się piąchami. Nie widać kiedy postać blokuje, a kiedy nie... No i proszę. Nawet nie mogę się zmobilizować do napisania dobrego słowa o tej produkcji. Jeszcze raz. Kamera pracuje dobrze i zawsze doskonale widać pole walki. Ale z drugiej strony nawet intra nie ma. Nieee... No dobra. Poddaję się. Możliwie daleko omijajcie tę grę, na pewno nie ma sensu jej kupować. Nikomu się nie spodoba. No... Może czterolatki, który lubi ruchome, kolorowe plamki na monitorze. Cholera, znowu zaczynam... [Grabarz]

## A1 GAMES - Billards

- Platforma: Dreamcast
- Wydawca: Sega
- Ocena: 4/10



A tym razem w serii A1 - bilard. Jeśli macie kogoś, komu chcecie obrzydzić grę w bilard, albo udowodnić, że z PSXa nie da się wycisnąć niczego ładnego - bez wahania zapodajcie mu A1 BILLIARDS. Przyznam uczciwie, że ciężko powiedzieć o niej coś dobrego. Do wyboru mamy 6 trybów gier i dodatkowo tryb trików. Zanim jednak o samej grze, zatrzymam się jeszcze przez chwilę na grafice i muzyce. Muzyka wypadła z tego wszystkiego najlepiej. Lekki jazzik, saksofonikowe zagrywki - robią klimat. Ale nie do tej gry. Gra do takiej muzyki musi być elegancka i dopracowana. W BILLIARDS tak niestety nie jest. Rozdzielczość, jaką karmi nas ta gra sprawia, że bile wyglądają jakby miały kanty, a kij trzymany lekko na ukos - jakby był połamany w kilku miejscach. Do tego jeszcze praca kamer w czasie gry, która dokładnie uniemożliwia sprawdzenie układu bil na stole.

Po prostu nie ma możliwości świadomego uderzenia w bilę, tak żeby wleciała prosto to łuz. No, chyba, że sytuacja jest taka: bila biała, kolorowa, łuz - a wszystko na odcinku 10 centymetrów. Dalej. Nawet najślabi kierowani przez konsolę przeciwnicy grają tak, że po dwóch zmianach są w stanie wbić do 8 swoich bil. 4 na zmianę? Bez przesady. Na koniec dodam jeszcze, że stoły są aż dwa, a opcja trików nie daje żadnej satysfakcji, bo wszystko jest poustawiane i ledwo ką i siłę uderzenia można wybrać. A jak się nie uda, to komputer pokaże nam jak to zrobić. Zero zabawy. [Grabarz]

## THE MISSION

- Platforma: PlayStation
- Wydawca: Microids
- Ocena: 2/10



Powstało wiele gier na podstawie filmów, kilka w oparciu o książki ale, o ile się nie mylę, jeszcze żadna nie została zainspirowana reklamą telewizyjną. Reklama wprowadzie fajna i efektowna ale czy to jest dobry materiał na grę? Nie sądzę... Pewnie znacie tę reklamę. Kilka największych gwiazd światowej piłki próbuje wykraść z dobrze strzeżonego budynku piłkę. Oczywiście nie byle jaką piłkę. Najnowszy produkt Nike, o magicznych możliwościach. Przynajmniej to wynika z jej nazwy Geo - Merlin (drugi człon nazwy nie kojarzy wam się przypadkiem z pewnym znanym czarodziejem?). No dobrze, piłkę zdobyli ale włączył się alarm i trzeba zwiewać. Budynek broni banda robotów (cyborgów?) w strojach do kendo. Piłkarze celnymi strzałami i brutalnymi wślizgami rozprawiają się z przeciwnikami, a budynek na samym końcu reklamy wybucha. I tyle. W grze wygląda to podobnie. Piłkę należy zdobyć, a następnie uciec z budynku. Do dyspozycji gracza jest kilku największych piłkarzy świata: Edgar Davids, Luis Figo, Andy Cole, Fabio Cannavaro, Lilian Thuram, Thierry Henry, Josep Guardiola, Nwankwo Kanu i Dietmar Hamann. W grze występują oni w duetach: jeden sterowany przez gracza a drugi przez konsolę (bardzo kiepsko, zresztą). Można także grać we dwóch, ale to nadal żadna przyjemność. Grafika jest znośna, ale gracze są trochę "sztywni". Muzyka to motyw przewodni reklamy i po kilku minutach gry potrafi doprowadzić do furii. Sama gra polega głównie na kopaniu piłki do celu i pokonywaniu kolejnych przeszkód. Ma minimalną grywalność, fatalne i porąbane sterowanie, beznadziejną pracę kamery i w ogóle jest bez sensu. Just (don't) do it! [Marcellus]



## Pinball Power

■ **Platforma:** PlayStation  
 ■ **Wydawca:** Midas  
 ■ **Ocena:** 2/10



Cieężko o gorszą grę. Bilardy są jednymi z najprostszych do kodowania gier. I pewnie dlatego biorą się za to amatorzy. Oto próbka takiej konstrukcji.

PINBALL POWER ma nawiązywać bezpośrednio do mitu o królu Arturze i jego rycerzach. Stąd też pewnie w czasie gry rżenie koni, szczęk i chrzęst zbroi, itp. Ale przejdźmy do konkretów.

Przede wszystkim jeśli odpalisz grę, możesz ją sobie zostawić i iść na obiad, albo wyjechać na wakacje, albo wziąć udział w teleturnieju... Ładuje się tyle czasu, że aż boję się domyślać jak ostro zapętlony jest kod. Jakiś potwór. Czekamy więc na ten cud koderstwa i nagle wyskakują nam... coś. Jeden stół. Zrobiony na odwal, łapki małe, połowy atrakcji nie widać. Tiltuje się po dwóch szturnięciach. Ale nic to – gramy. Nagle okazuje się, że bila klei się do łapek, jakby były brudne. Niespecjalnie widzisz na czym łapię punkty i gdzie dalej pchać kulkę. Spoko – myślę. Odpalę opcje i pogrzebię. Wybieram „options”. Mijają lata... Mój syn w końcu mówi: „tato, pamiętasz jak w 2001 zostawiłeś włączoną konsolę z PINBALL POWER? Znalazłem ją w gruzach naszego bloku. Wgrały się opcje.”. Lecę ci ja do konsoli, a tam? Dwie nikomu niepotrzebne opcje, które w żaden sposób nie wpłyną na zabawę. Kaplica: natychmiast wyrzucie ten tytuł z pamięci. Nie jest wart dopłaty nawet. Nie ma takiego fana flipperów, któremu poleciłbym ten tytuł. Trzeba będzie odczekać jeszcze jeden miesiąc. [Grabarz]

## Vanishing Point

■ **Platforma:** PlayStation  
 ■ **Wydawca:** Acclaim  
 ■ **Ocena:** 4/10



Nie dalej jak dwa numery temu Nolster miał okazję recenzować DeCkową wersję tej gry. Niestety ja trafiłem na konwersję tej gry przeznaczoną na PS One. Prawdę mówiąc wolałbym zrecenzować tamtą wersję, ale jak się nie ma co się lubi, to się (nie) lubi co się ma.

Miedzy wersją DC'kową a PSX'ową nie ma prawie żadnych różnic merytorycznych. Jedyną rzucającą się w oczy różnicą jest oprawa graficzna. Na DC jest wysoka rozdzielczość i płynność wyświetlania grafiki. Są ładne tekstury i

dobrze wymodelowane samochody. O tej drugiej wersji można powiedzieć tyle: nie ma żadnej z wymienionych przed chwilą zalet a nawet wręcz przeciwnie. To, co tam było zaletą, tu jest największą wadą gry. Oprawa dźwiękowa się nie zmieniła, ale ja oceniam ją dużo niżej niż Nolster. On lubi taką muzykę (techno i tym podobne beaty) a ja nie. I tyle. Nol ma rację, sterowanie jest trudne i do opanowania, ale mnie absolutnie nie przypadło do gustu. Jakoś nie lubię jazdy samochodem, który ma własny pogląd na kierunek jazdy. Oczywiście odmienny od mojego. Do tego dochodzą kretyńskie kolizje, które zabijają całą przyjemność z gry. Bo w połączeniu z modelem jazdy nieustannie doprowadzają do zderzeń z innymi użytkownikami drogi, co skutecznie utrudnia pokonanie trasy w wyznaczonym czasie. Gra oferuje całkiem sporo cierpliwym graczom. Jeżeli przyzwyczają się do chorego sterowania i fizyki, to znajdą tu całkiem sporo fajnych fur i niezłą zabawę w kolejnych etapach Stunt Mode. Reszta jest kiepska lecz bardzo wymagająca. Mam nadzieję że VP 2 będzie miało lepszy model jazdy. Ta jak dla mnie jest tytułowym Znikającym Punktem. Szybko zniknie z konsoli i mej pamięci. Porażka.

[Marcellus]

## European Super League

■ **Platforma:** Dreamcast i PSX  
 ■ **Wydawca:** Virgin  
 ■ **Ocena:** 2/10

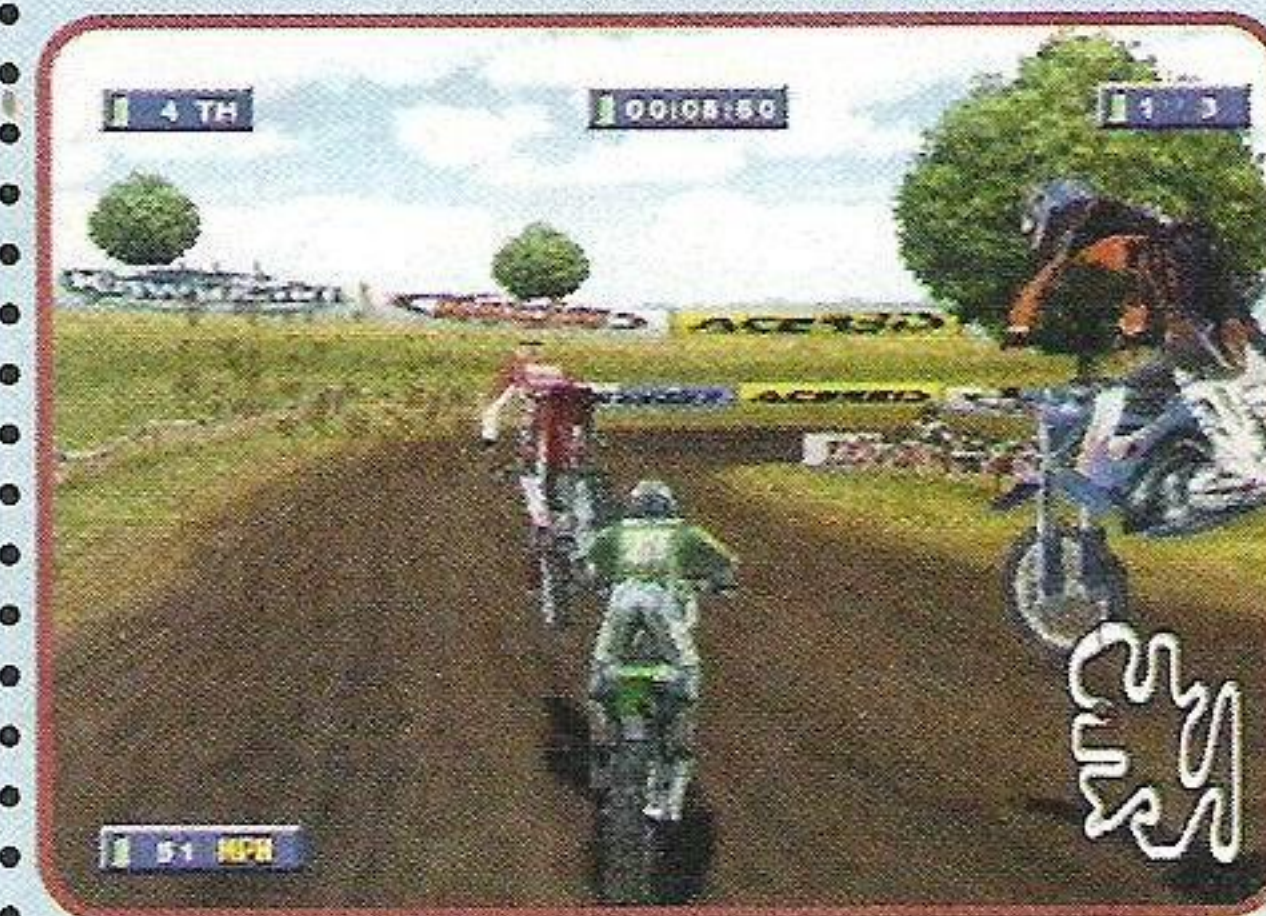


Ten tytuł ukazał się zarówno na DC, jak i PSX-a. A że na obu prezentuje równie wspaniały poziom wykonania, to doczekał się wspólnej, krótkiej recenzji. Tak, z całą pewnością ESL jest grą fatalną i obcowanie z nią jest udręką dla każdego, kto chociaż przez chwilę widział prawdziwych piłkarzy w TV.

Tyle, że dla posiadaczy DeCka to kiepska wiadomość, bo ta gra była kolejną zmarnowaną szansą na porządną kopaninę. Gra zgodnie ze swoją nazwą zawiera szesnaście najlepszych klubowych zespołów Europy i próbuje zerować na olbrzymiej popularności Ligi Mistrzów. Można więc zagrać większością klubów uczestniczących w tegorocznych rozgrywkach. Niestety, mam złą wiadomość dla fanów Manchesteru United, ich (i mój) ukochany klub nie znalazł się w grze. Fani Realu, Barcelony, Milanu czy Juventusu nie będą jednak zawiedzeni. Składy są w miarę aktualne, a zawodnicy mają oryginalne nazwiska. Gra ma mało opcji: szybki mecz, mecz towarzyski, liga i turniej. Jest też trening, tylko po co? Przecież w tę grę nie da się grać. Na DC wygląda kiepsko i rwie animacja, na PS One rwie monstrualnie ale wygląda nieźle. Powód jest prosty: gra na obu platformach jest niemal identyczna pod względem wizualnym. Animacja jest do bani, stadiony fatalne. Dźwięk do kitu i brak jest komentarza! Granie jest katogą, mecz trwający dziesięć minut ciągnie się w nieskończoność. Z boiska wieje nudą, akcje są rwane, podania niecelne, a strzały to już jest prawdziwy skandal. Zawodnicy grają, jakby pierwszy raz znaleźli się na boisku i co chwila gubią piłkę w najprostszych sytuacjach. Ta piłeczka najpierw budzi śmiech, potem wściekłość a potem już nic. Wyłączyłem i zapomniałem. Odrażająca. [Marcellus]

## Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael

■ **Platforma:** PlayStation  
 ■ **Wydawca:** THQ  
 ■ **Ocena:** 5/10



Po raz kolejny mamy okazję zmierzyć się w motokrosie z udziałem jednej z większych gwiazd tego sportu. Ricky Carmichael to postać bardzo znana za oceanem. W Europie to nazwisko nie wywołuje odpowiedniego dreszczyku emocji. Firmowana przez niego gra także go nie wywoła. Już pierwsze wrażenie nie jest pozytywne. Główne menu jest brzydkiej jak bobek – prostackie wykonanie z kolorystyką, którą dobierał jakiś zupełny daltonista. Przygrywająca muzyka drażni i nudzi. Dalej także nie jest lepiej. Opcji nie jest zbyt wiele – standardowe wyścigi, kariera, mistrzostwa oraz czesanie trików w zamkniętych halach. Ten ostatni tryb jest szczególnie nieudany. Triki wyglądają naprawdę kiepsko, zawodnicy ruszają się jak paralitycy, a hale są zaprojektowane z kompletnym brakiem inwencji. Reszta wygląda już lepiej – jest sporo ciekawych i dość satysfakcjonujących torów. Niestety podczas trybu kariery lub mistrzostw objawia się jedna z poważniejszych wad tej gry. Poziom trudności jest źle wyważony, a umiejętności przeciwników zwyczajnie nieprzewidywalne. Objawia się to tym, że na jednym torze wygrywa się łatwo i prosto jadąc naprawdę przeciętnie, a na innym nie ma się nawet najmniejszej szansy na nawiązanie walki z tymi samymi przeciwnikami. Nawet wtedy, gdy jedzie się na maksimum swych możliwości. Kolesie odjeżdżają na pół okrążenia już na samym początku i nie ma się najmniejszej szansy na ich dogonienie. Przyczyna takiego stanu rzeczy jest mi nieznana. Innym problemem jest paskudna fizyka. Kolizje są po prostu beznadziejne, podobnie sam sposób w jaki motocykle przemieszczają się po trasie. Tak – „przemieszczają się” to dobry zwrot. One nie jeżdżą, tylko ślizgają się po powierzchni torów. Brak jest uczucia kontaktu z nawierzchnią. Widać to dobrze podczas power slide'ów. Sterowanie jest banalne, gaz na maksa i slide'owanie na zakrętach czyli arcade'owo jest do bólu. Jeżeli chcecie ucieszyć wzrok jakimiś przyjemnymi widokami, to źle trafiliście. Tu naprawdę nie ma na co patrzeć. Niska rozdzielczość, brzydkie tekstury, kiepska i szwankująca animacja. Na dokładkę mamy dorysowujące się momentami obiekty. Zaprawdę powiadam wam: z PSX można wyciągnąć więcej niż to co zaprezentowali nam programiści zatrudnieni przez THQ w piątym roku istnienia konsoli. Do słuchania też nie ma za wiele. Dźwięki dochodzące do naszych uszu z toru są standardowe. Ryczące silniki, fatalne odgłosy kolizji i piskająca coś w tle publika. Soundtrack jest znośny, ostre punkowe kawałki pasują całkiem nieźle do klimatu gry. Niestety nie są grane przez jakieś dobre zespoły. Raczej druga i trzecia liga, ale da się słuchać. Podsumowując: słaba grafika, średnia muzyka, kiepski model jazdy i nieźle trasy oraz pewna doza grywalności składają się na typowego średniaka wśród gier. Jak lubisz motokros to możesz rzucić okiem, bo to już jedna z ostatnich gier tego gatunku na szaraka. Przeciętna. [Marcellus]



# QUAKE III REVOLUTION

**QUAKE III REVOLUTION od razu zyskał sobie nasze uznanie. To najpiękniejsza, najbardziej dopracowana strzelanina fpp na konsole! Czy najlepsza - to już kwestia gustu. Są osoby, które przedkładają UNREAL TOURNAMENT. Ale skoro Infogrames opóźniło europejską premierę UT na PS2 o kolejnych kilka miesięcy, wybór jest tylko jeden.**

Istotnym elementem QUAKE III ARENA na PC jest krwawa jatka w Internecie, bardzo popularna w cywilizowanych krajach z własnymi serwerami (USA, Anglia itp.). Ponieważ jednak, w przeciwieństwie do Dreamcast, możliwości sieciowe PlayStation 2 są na razie w fazie planowania, autorzy postanowili zrekompensować to graczom. No i rozbudowali tryb przeznaczony

dla łaknącego mordowni samotnika.

Podstawą gry jest kampania składająca się z serii potyczek.

Koderzy w oczywisty sposób skorzystali z idei zawartych w UNREAL TOURNAMENT i poszerzyli je o swoje własne pomysły. Oprócz podstawowego deathmatchu (czyli masakry każdy-na-każdego) mamy także i inne rodzaje zabawy.

Czas na małą wylizankę: Team deathmatch to zespołowa wariacja

wspomnianej wcześniej masakry. Kolejne dwie - single-

weapon deathmatch i jej zespołowa

wariacja nakazuje używanie przez cały czas potyczki tylko jednej, losowo wybranej broni. Są także dwa rodzaje zabawy zwanej capture-the-flag, polegające na zabraniu flagi z bazy przeciwnika i doniesieniu jej do swojej. Mamy samotne i zespołowe posesion, czyli posiadanie. Tutaj nasze zadanie polega na przetrzymaniu flagi przez określony czas - na przykład przez minutę, naturalnie nie dając się przy tym zatłuc. Wreszcie jest elimination, gdzie mamy określony limit żyć i jesteśmy teleportowani po kolejnych arenach na spotkanie z następującymi po sobie adversarzami. Ufff. Choć różnice wydają się nieznaczne, te wariacje są bardzo potrzebne. Co chwila mamy jakieś nowe zadanie, co powoduje, że gra nie nudzi się szybko. I bardzo dobrze.

Zanim jednak zaczniemy strzelać, wybieramy zawodnika spośród pięciu dostępnych postaci. Co ciekawe - wzorem klasycznych gier konsolowych różnią się one statystykami!

Na przykład taki Klesk jest bardzo potężny, ale wolny. Z kolei

Anarki zaszuwa jak mała rakieta ale jej pociski nie wyrządzają przeciwnikowi tyle szkody, co Kleska. No i kolejna ciekawostka - po wypełnieniu każdej misji statystyki naszej postaci są odpowiednio podnoszone, owocując lepszą celnością, siłą ognia, czy innymi drobiazgami. Wraz ze statystykami zmienia się także i wygląd naszego zawodnika. Staje się on napakowanym osiłkiem z cyberimplantami. Możemy przyjrzeć się mu na początku walki, gdy najazd kamery prezentuje go w całej okazałości. W sumie postaci jest o wiele więcej, bo aż 42, ale reszta naturalnie czeka na odkrycie.

Naturalnie nie brakuje trybu multiplayer dla dwóch, trzech lub czterech osób. Trzeba przyznać, że jest równie rozbudowany jak ten



przeznaczony dla samotnego gracza - można walczyć praktycznie w każdym z wymienionych wcześniej trybów także z kumplami, bądź z kierowanymi przez konsolkę botami. Tutaj autorom konwersji należą się pochwały - boty są inteligentne i dysponują własnymi charakterystykami (na przykład jedne mają ulubioną broń, a inne lubią campować w ciemnościach i czekać na jeden celny strzał). W tym trybie możemy także wykorzystać dopakowaną w trybie dla jednego gracza postać.

Autorzy włączyli tutaj naprawdę sporo rzeczy. W sumie mamy aż 32 mapy - w tym 21 pochodzących z QUAKE III ARENA, sześć dodatkowych ze świeżutkiego dodatku (PeCe oczywiście) przeznaczonego do gry zespołowej TEAM ARENA oraz pięć zupełnie nowych, nakreślonych specjalnie z myślą o tej wersji. Projektanci popuścili wodze fantazji - z jednej strony mamy zamki, lochy, ciasne korytarze... Z drugiej zaś wnętrza stacji kosmicznych, najeżone teleportami tunele czy otwarte przestrzenie. O tym, że dostępne są (będą) 42 postacie już wspominałem. Nie wspominałem jednak, że do naszej dyspozycji jest aż dwanaście rodzajów broni - i znowu trzy nowe, zaczerpnięte z TEAM ARENA. Do starych, czadowych power-upów dołączają nowe i jest już po prostu świetnie.

Kierowanie wojownikiem przy pomocy pada konsolowych graczy fpp to drażliwy temat. W QUAKE III REVOLUTION rozwiązano to dość rozsądnie. Jest mnóstwo możliwości





## Kilka słów od autorów konwersji - firmy Bullfrog

„już od dawna przyglądaliśmy się mechanizmom, które powinny charakteryzować konsolowe gry - jeszcze zanim zabraliśmy się za przeniesienie QUAKE III na PlayStation 2. Mieliśmy pewne pomysły i zapiski, które doskonale się przydały. Na początku przyjrzelśmy się mapom w oryginalnym QUAKE III. Celem, który chcieliśmy osiągnąć było utrzymanie płynności i szybkości wersji PC także i na konsoli. To oznaczało wiele malutkich szlifów w samych mapach. Za przykład niech posłuży nam Arena Of Pain. Jest tam mała kładka, na którą wskoczenie nie sprawiało kłopotów użytkownikom PC. Podczas testów zauważyliśmy jednak, że kierując postacią padem są z tym problemy - zwalnia to grę, bo trzeba przycelować. No więc teraz już można na tę kładkę szybko wbiec. Jeśli zaś chodzi o sterowanie - także sporo eksperymentowaliśmy. Sądymy, że większość ludzi zacznie zabawę na ustawieniu „Standard”, lecz szybko przeczuc się na „Advanced”. Jest ono najbliższe myszce i klawiaturze. Jest szybkie, dokładne, a w rękach eksperta stanie się prawdziwie zabójcze.”



konfiguracyjnych i bez problemu wyłowicie to najlepsze dla siebie. Jednak niezrozumiałą dla mnie sprawą jest brak obsługi myszki i klawiatury USB, z którymi współpracował choćby UNREAL TOURNAMENT. Autorzy tłumaczą to w taki sposób: „chcieliśmy jak najlepiej przystosować grę do konsolowego pada i tak ją zbalansowaliśmy, że podłączenie myszki i klawiatury uczyniłoby ją zbyt łatwą. Zresztą kto kupuje do konsoli klawiaturę...” i tak dalej. Dobrze sobie, a nasze zdanie w ogóle się nie liczy? Sami chcemy mieć możliwość wyboru, a tutaj zostaliśmy go pozbawieni.

QUAKE III REVOLUTION na dużym telewizorze prezentuje się znakomicie. Szczerze mówiąc gra wygląda lepiej, niż na całkiem konkretnym PeCecie. Co w dalszym ciągu nie jest zbyt wielkim osiągnięciem - w końcu QUAKE III ARENA na PC ma ponad rok, a procesory graficzne PS2 są naprawdę bardzo potężne, choć na razie widać to bardziej na papierze niż w akcji. Odłożmy jednak polemikę na kiedy indziej, a wróćmy do grafiki. Tu i ówdzie zostały dorzucone drobne bajerki w



postaci efektów graficznych, światełek, animacji... Tekstury w wysokiej rozdzielczości wyglądają ślicznie, zwłaszcza, że nad wszystkimi mapami solidnie popracowano by odpowiednio przystosować je do konsolowego grania. Co to oznacza w praktyce? Drobiazgi - tutaj przesunięto klocek by można było łatwiej skoczyć, tam powiększono korytarz, by operujący mniej precyzyjnym niż myszka joypadem gracz nie nadział się na ścianę. Także modele postaci wyglądają lepiej niż ich PeCetowe odpowiedniki, choć nie do końca podoba mi się sposób, w jaki niektóre z nich biegają. Mimo to wizualnie gra zjada UNREAL TOURNAMENT na śniadanie.

Rewelacyjna jest za to animacja, która trzyma stałe 50/60 klatek na sekundę. Nawet gdy masakra na ekranie przybiera nieprawdopodobne rozmiary. I co chyba najważniejsze, również w trybie multiplayer. Nad muzyką i efektami dźwiękowymi nie ma sensu się rozwodzić - do janki przygrywa nam ciężki rock z rytmiczną perkusją. Karabiny szczękają, wybuchy ogłuszają, słychać jęki zarzynanych i rechot zwycięzców.

To, że gra jest znakomita niemal pod każdym względem nie ulega wątpliwości. Dosłownie nie ma do czego się przyczepić. Jest to jedna z najlepiej wykonanych gier na PlayStation 2. A przy tym jest to jeden z najlepszych, jeśli nie najlepszy shooter fpp jaki kiedykolwiek powstał. I nawet bez myszki i klawiszki



broni się na konsoli. Choć oczywiście joypad myszki nie zastąpi.

Tak oto prezentuje się QUAKE III REVOLUTION. A gdzie jest ta rewolucja, pytacie? Szczerze mówiąc nawet po głębszym zastanowieniu nie kojarzę. Oczywiście chwala autorom za to, że nie poprzestali jedynie na skonwertowaniu blaszakowej wersji, ale bez przesady. Choć trzeba przyznać - to chwytliwy tytuł. Ale bardziej pasowałoby QUAKE III EVOLUTION.

Gulash

PlayStation 2

9

GRAFIKA 9

DŹWIĘK 7

MIÓD 9

Wydawca: EA  
Producent: Bullfrog  
Liczba Graczy: 1-4  
Termin: Kwiecień

Wykorzystuje: Dual Shock 2,  
Memory Card 2, Multi Tap 2



**Okazuje się, że ludzie chętniej zdecydują się nam pomóc, gdy ich najpierw przestraszyć, a potem nagle pocieszyć.**

O huśtawce emocjonalnej piszę także a propos gry PIPEMANIA 3D. Z początku zupełnie nie wiedziałem o co w tej grze chodzi. Mamy sobie świat rurek. W tym świecie żyją rurki, oczywiście. Są rurki murzynki, rurki Eskimosi, rurki żyjące w dżungli. I te wszystkie rurki mają teraz problem. Otóż okazało się, że z kosmosu, koszmarnym pojazdem przyleciała tajemnicza, mroczna rurka, która zawałiła wszystko szlamem. I co teraz? Trzeba ten szlam wykurzyć. Otóż trafiamy na areny podzielone na kwadraty. Odlicza się czas, po upływie którego z dziury zacznie lecieć szlam. My musimy ten szlam

# PIPEMANIA 3D

przechwycić. Z boku mamy losowo generowane fragmenty rurek. Tak jak w TETRISIE różne klocki. Tylko, że w PIPEMANII 3D te rurki czekają aż je wybierzemy, a nie spadają. I teraz trzeba układać je tak, żeby utrzymać szlam w ryzach. Mamy chwilę czasu,

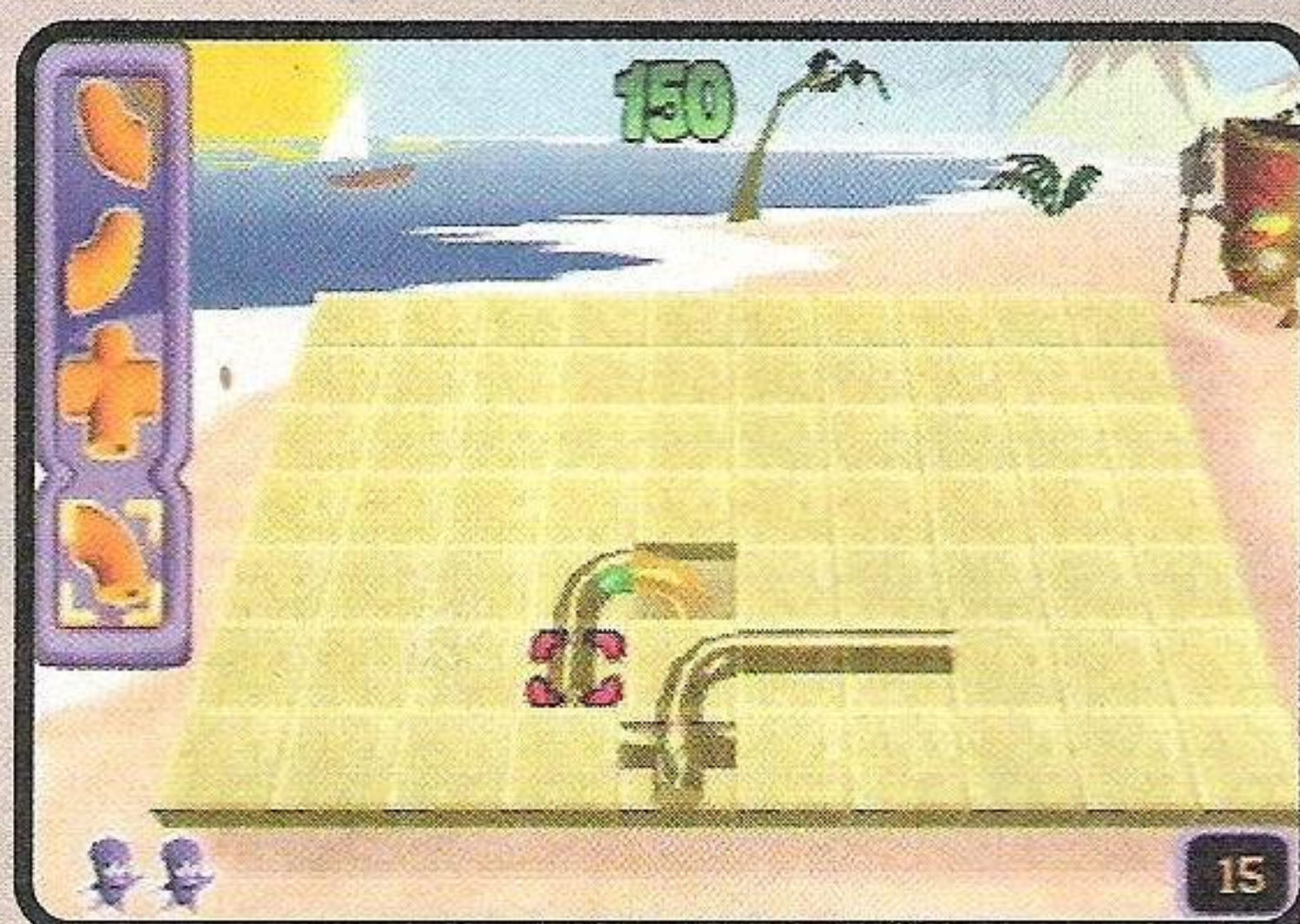
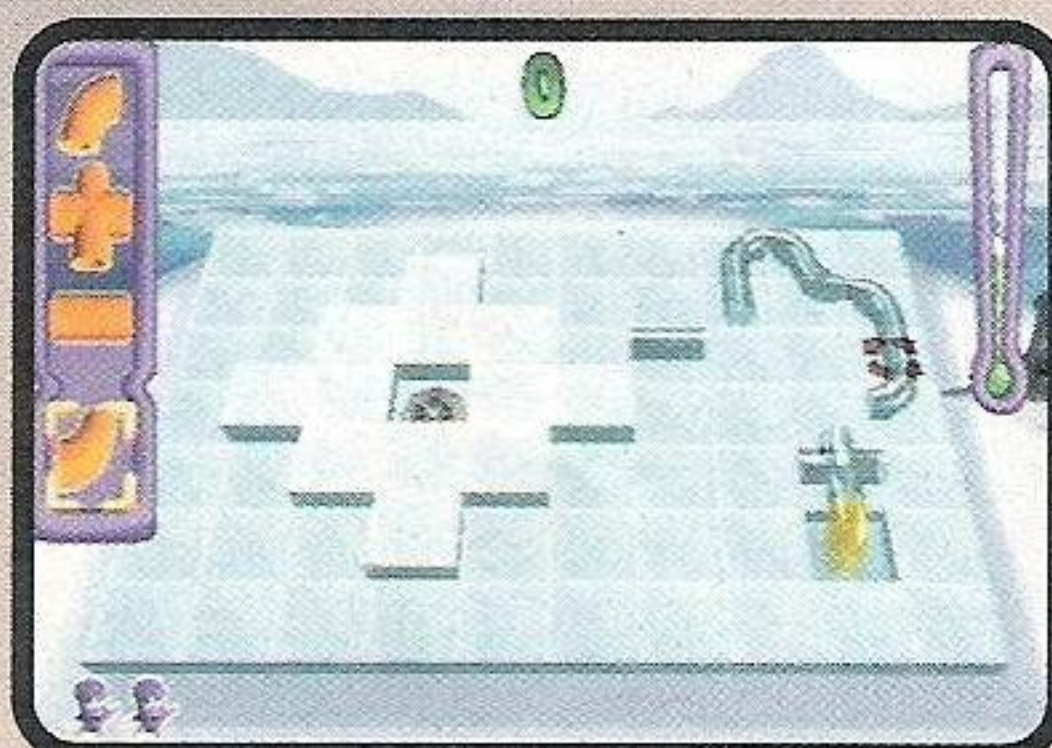
budujemy rurociąg do dziury i koniec poziomowi. Ponieważ nie zawsze pasuje nam aktualnie aktywny kawałek rury, odwalamy byle gdzie elementy, które nam nie pasują, a wsadzamy tylko te interesujące.

Co jakiś czas jednak okazuje się, że na poziomie trzeba wykonać jakieś zadanie. Np. w niektórych miejscach leżą bonusy, które należy zebrać, zanim pokaże się dziura. Prowadzimy zatem rury tak, by zebrać to, co trzeba. Innym znowu razem na naszym poziomie walają się przeszkody i nie dość, że trudno gonić z rurami, to jeszcze trzeba nimi manewrować.

Tak oto rysuje się wizja gry, która oprócz tego, że jest bardzo frustrująca, to jeszcze jest grą logiczną. Od czasu do czasu szlam się wylewa i na miejsce przeznaczenia dociera go mniej, niż byś chciał. Niemniej jednak słupek szlamu jest wystarczająco długi, a zielona ciecz pęźnie powoli. Fajna grafika (kreskówkowa -

przypomina mi kreskówki z Bugsem), muzyka świetna. Pomysłowa i świetnie wykonana. Wygląda najlepiej jak mogła przy tym pomysle. Gratulacje. A że pomysł tylko dla ambitasów - "co zrobisz?...", jak mawiali starożytni Marsjanie.

Grabarz



zanim zacznie płynąć, więc budujemy ile się da i potem dalej. Po jakimś czasie pojawia się dziura, w którą szlam należy wprowadzić. Tak więc

PlayStation

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 8

MIÓD 7

Wydawca: Empire

Producent: Empire

Liczba Graczy: 1

Termin: Kwiecień

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

# FIGHTING VIPERS 2

**Trzy lata zajęło skonwertowanie tej gry z automatów na konsolę. Może nawet było warto, bo chyba więcej fighterów 3D na Dreamcasta już nie ujrzymy...**

Grałem całkiem sporo w FIGHTING VIPERS na Saturna. Podobało mi się. Dwójka pojawiła się tylko w salonach gier, i do tego w Japonii. Oto nasza szansa na sprawdzenie gry w akcji. Tylko nie dajcie się zwieść jej pozornej prostocie! Jest skonstruowana podobnie do serii VF - masher będzie tłukł w dwa przyciski i radował się z efektów, podczas gdy wyjadacz zwyczajnie założy mu potężną serię i popatrzy, jak rzędzie mu mina. Ciosów, combosów i możliwości jest naprawdę sporo. Każda postać ma po kilka (kilkanaście!) rzutów, można odbijać się od ścian areny, jest air-recovery pozwalające wyrwać się z żonglerki.

Zbroje chroniące ciała pękają pod wpływem ciosów, są wywalone w kosmos specjalne, są nieblokowane ciosy i tak dalej. Tak więc jest w co się zagłębiać, zwłaszcza, że liczba postaci (w sumie z ukrytymi) wynosi aż 14. No i słówko o postaciach. Hmph... No po prostu widać, że gra była pisana zdecydowanie z myślą o japońskim rynku. Po pierwszym przyjrzeniu się facjom naprawdę ciężko znaleźć kogoś dla siebie. Jeszcze gorzej może być w momencie, gdy zobaczymy już naszego herosa na arenie. Jest heavy-metalowiec, skejtowiec, dziewczynka, koleś wyglądający jak Bison i cała masa takich koleżków, których właściwie pod nic



spory postęp. W sumie jak na konwersję wypłatą w trzy-cztery miesiące FIGHTING VIPERS 2 prezentuje się nieźle. Problem w tym, że na tle innych fighterów dostępnych na Dreamcasta (a sami wiecie, że jest w czym wybierać) nie prezentuje zbyt wysokiego poziomu wykonania. No i ten nieszczęsny wygląd niektórych postaci... Horror! Ale moim zdaniem VF-owy system walki (P-K-G) w dalszym ciągu jest super.

Gulash



nie można podczepić. Nie spodoba się to wszystkim, oj nie spodoba. Noszą zbroje, a na plecach podwieszane mają akcesoria. Czyli gitary, rower, śmieciarkę (?), deskorolkę czy... wielkiego misia. Grafika jest dobra i słaba jednocześnie. Postacie są wykonane szczegółowo, a całość śmiga w 60 klatkach na sekundę. Brzydkie są za to areny i tła. Mimo wszystko można na to przymknąć oko, bo i tak koncentrujemy się przecież na naszych bohaterach. Muzyka - dla odmiany techniczna - jakoś nie przeszkadza. W stosunku do japońskiego rockowego rzepolenia z dawnych czasów to

Dreamcast

6

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 6

MIÓD 7

Wydawca: Sega

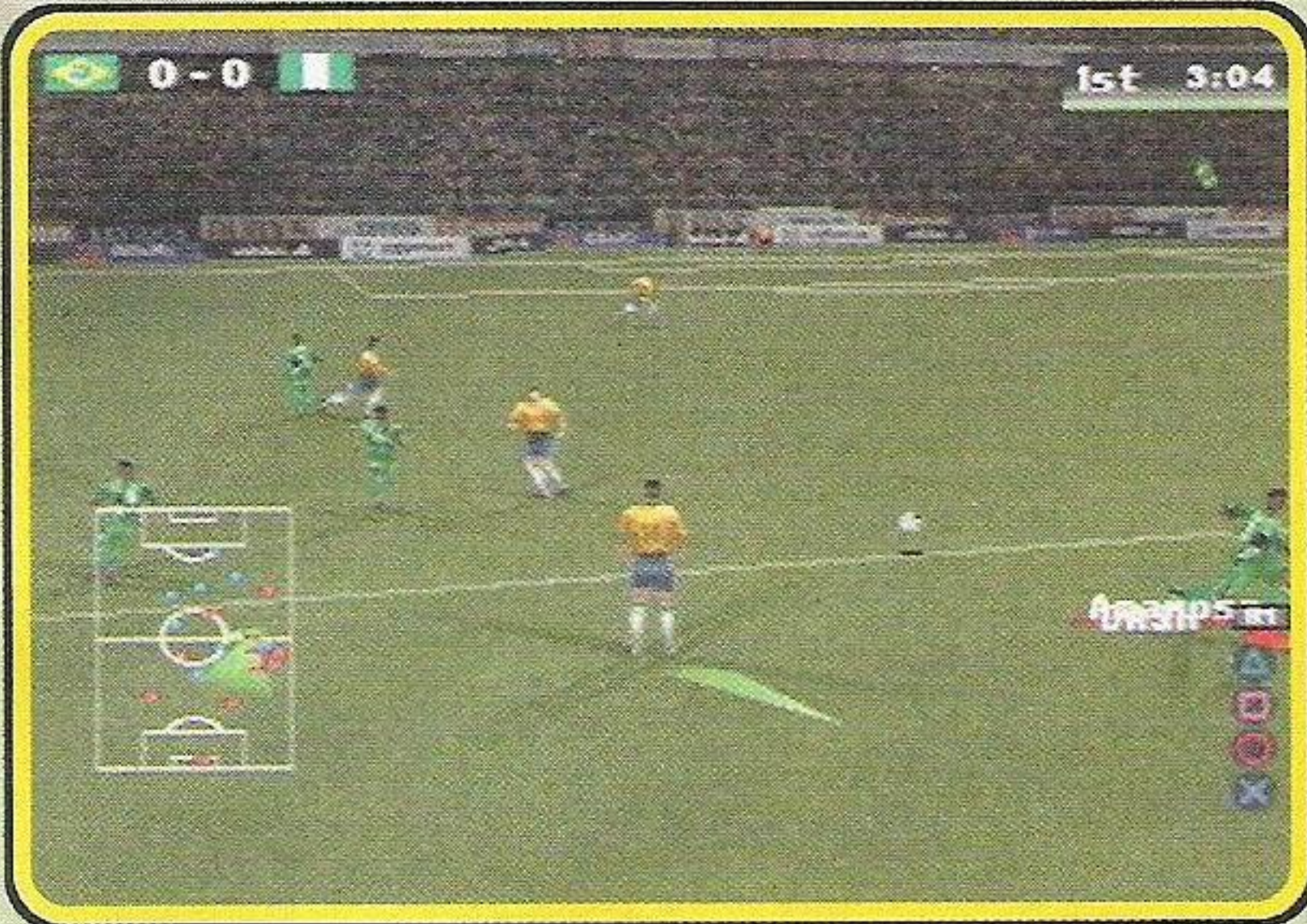
Producent: AM2

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Kwiecień

Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit, Arcade Stick

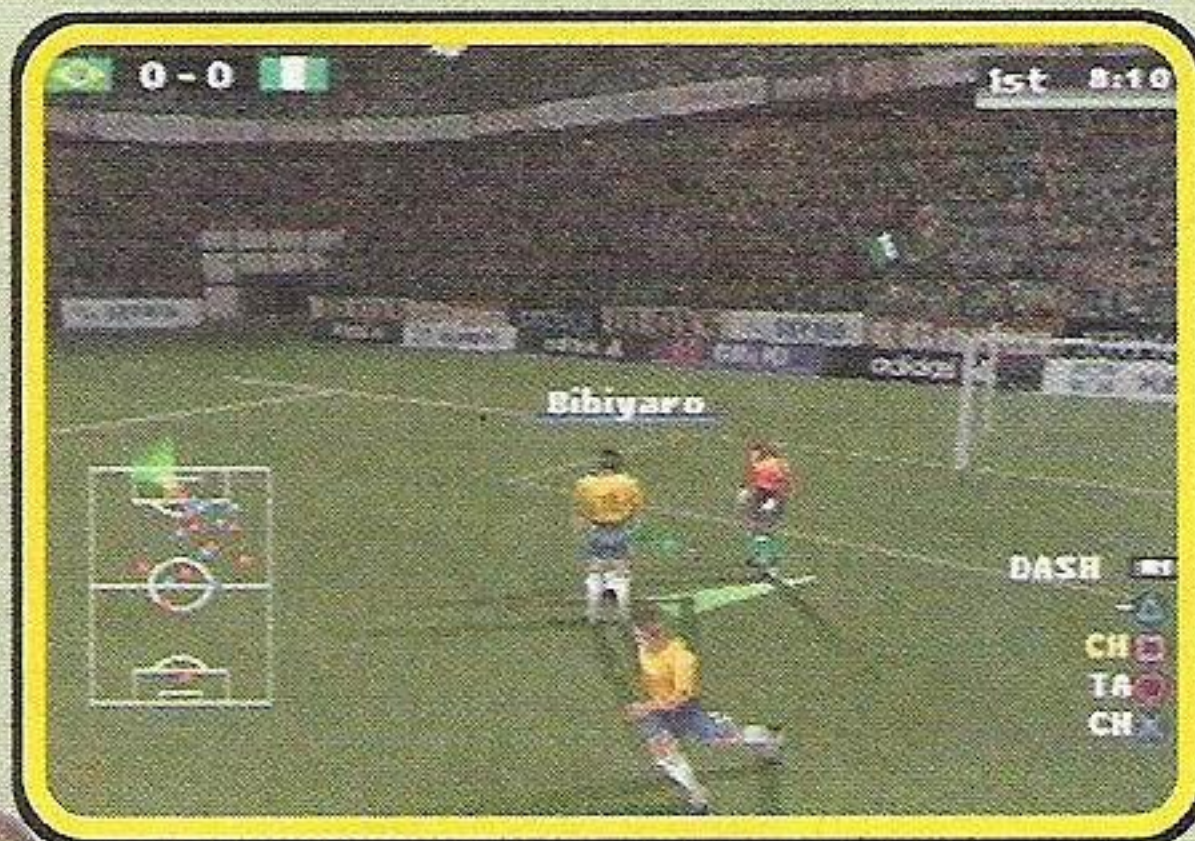




**Jak ten czas szybko leci. Wydawałoby się że dosłownie przed paroma miesiącami Wicik recenzował pierwszą część tej gry. A to już ponad dwa lata minęły!**  
**Co w tym czasie zmieniło się w produkcji Namco?**  
**Niestety niewiele. A jeszcze mniej - na lepsze.**

**P**ierwsza część LiberoGrande była drugą próbą przedstawienia piłki nożnej od strony boiska i z punktu widzenia jednego tylko zawodnika (pierwszą, ale nie tak udaną był GOLDEN GOAL). Okrzyknięto LG grą rewolucyjną i stała się ona - choć na krótko - przebojem. Wszystko to dzięki grywalności, oryginalnemu podejściu do futbolu i odczuciom, które towarzyszyły zabawie. A były one niemal identyczne do tych, które przeżywają gracze biegający po zielonej murawie we wszystkich zakątkach świata. W drugiej odsłonie tego tytułu można przeżyć to samo choć - niestety - trochę mniej intensywnie.

To naprawę niezapomniane uczucie - zostać zdjętym ze stanowiska wszystkowiedzącego i sterującego poczynaniami małych ludzików ganiających po boisku. Zamiast tego gracz zostaje rzucony w sam środek akcji i widzi mniej więcej tyle samo, co przeciętny piłkarz. A raczej mniej i z pewnością brakuje orientacji na boisku takiej jak w rzeczywistości (kto wie, może dożyjemy do czasu gdy upowszechni się rzeczywistość wirtualna?) i okrzyków innych graczy informujących o sytuacji. Gra oferuje kilka podstawowych i standardowych opcji: mecz pokazowy, puchar i ligę. Oprócz tego jest możliwość



stworzenia własnego gracza i oglądania zajeżdżonych najefektowniejszych akcji. Wybór drużyn się raczej nie zmienił, niestety zabrakło naszej reprezentacji. Jak na tytuł rodem z Japonii przystało zabrakło licencji na oryginalne

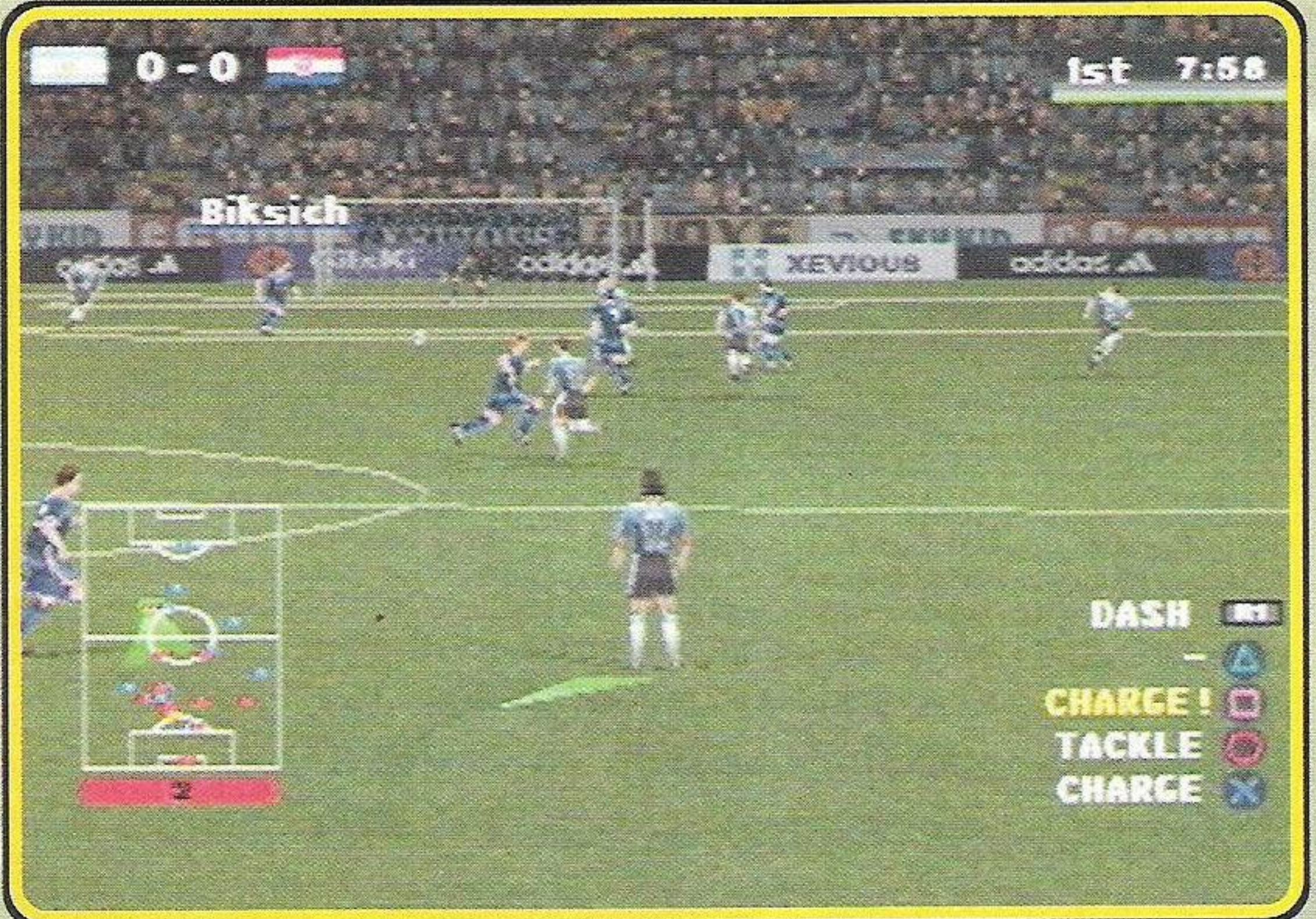
nazwiska zawodników.

Każde jest odrobinę zmienione (Zidane = Zadane itp.). W porównaniu do poprzedniej części zmienił się też sposób wybierania libero.

Tam do wyboru było tylko dwudziestu zawodników. Teraz jest możliwość grania każdym z pola, choć nie jest to specjalnie efektowne. Granie w obronie jest przecież mało satysfakcjonujące (choć to bardzo odpowiedzialna rola). Z kolei gra na samej szpicy też jest bardzo trudna i w sumie nieciekawa. Nie ma się wpływu na rozgrywanie akcji i ciężko jest doczekać się na podanie. Tak naprawdę gracz opłaca się tylko i wyłącznie na pozycji ofensywnego, środkowego pomocnika. Wtedy można strzelać bramki i skutecznie rozgrywać piłkę.

Oprawa AV trochę się niestety pogorszyła. Co jest dziwne, biorąc pod uwagę upływ czasu. Najwyraźniej już wtedy Namco wycisnęło z PSX'a ostatnie poty. Teraz wprawdzie trochę wzbogacono tekstury, ale odbiło się to

negatywnie na szybkości wyświetlania grafiki. Postacie są kanciaste i nienajlepiej animowane, a stadiony i publika fatalne. Tryb dla dwóch graczy kompletnie zabija płynność grania i bardzo mocno



# LIBEROGRANDE INTERNATIONAL



ogranicza pole widzenia. Dźwięk jest i tylko tyle można o nim powiedzieć. Publika się drze, piłka jest kopana, a sędzia gwizdże. To w sumie tyle. Gra ma wady i jest ich na dokładkę całkiem sporo. Po pierwsze kamera strasznie szaleje i utrudnia sterowanie. Biegiesz w stronę kamery, gdy ta nagle zmienia pozycję i teraz już znajduje się z przeciwnej strony. Jak łatwo się domyślić strasznie myli to orientację. Sterowanie jest trudne, ale można się do niego przyzwyczaić. Niestety inteligencja pozostałych graczy na boisku (a w szczególności kumpli z drużyny) pozostawia wiele do życzenia. Chłopaki podają wręcz beznadziejnie i samodzielnie nie potrafią wykorzystywać nawet stuprocentowych sytuacji. Z tego powodu niemal wszystkie bramki padają po indywidualnych akcjach libero i, ewentualnie, z dobitek po tych strzałach. W sumie można pograć, ale fascynacja bardzo szybko mija i po kilkunastu godzinach pozostaje tylko jedno wyjście. Pewnie domyślicie się jakie. Tak, to oczywiście powrót do nieśmiertelnego ISS Pro Evolution.

Marcellus



PlayStation

6

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 5

MIÓD 6

Wydawca: Sony  
 Producent: Namco  
 Liczba Graczy: 1-2  
 Termin: Kwiecień

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock.



# STAR WARS

## EPISODE I

# STAR FIGHTER

**Gwiezdne Wojny nie miały nigdy szczęścia do PlayStation. Gry oparte na sadze, które ukazały się na PSX można określić krótko jako przeciętne. Na PSX nie powstała konwersja dobrego EPISODE 1 RACER, nie pojawiła się też żadna symulacja pokroju X-WINGA, czy znakomitego ROGUE SQUADRON. Najwyraźniej chłopcy wielkiego George'a dostrzegli swój błąd i postanowili go szybko naprawić. Tyle, że już na PS2.**

**P**onieważ większość głównych wątków z Epizodu Pierwszego została już wykorzystana w innych grach, STARFIGHTER stawia na zupełnie nowy scenariusz. Choć oczywiście jego akcja rozgrywa się równolegle do wydarzeń z filmu. Podobnie jak w wydanym niedawno na Nintendo 64 BATTLE FOR NABOO, także i tutaj poznajemy trójkę zupełnie nowych bohaterów.

### Trzej przyjaciele z boiska

Trójka naszych protagonistów różni się od siebie właściwie wszystkim, a co najważniejsze – także i statkami. Główną postacią gry jest młody, żądny mofojeckiej sławy Rhys Dallovs z sił powietrznych Naboo. Pilotuje on myśliwiec N-1, czyli tę żółtą, zaokrągloną konstrukcję, na której Anakin rozniósł w pył statek Federacji. To szybki i zwrotny statek, który oprócz laserów dysponuje także raketami. Kolejną postacią jest najemniczka Vana Sage, także pochodząca z Naboo. Wybrała ona statek Mantis, przypominający nieco Y-Winga ze starych Wojen. Główną zaletą tej maszyny jest możliwość lokowania działek na przeciwniku. Gdy czynność ta zostanie wykonana, blastery

zawsze prują do nieprzyjaciela, niezależnie od pozycji w jakiej znajduje się statek.

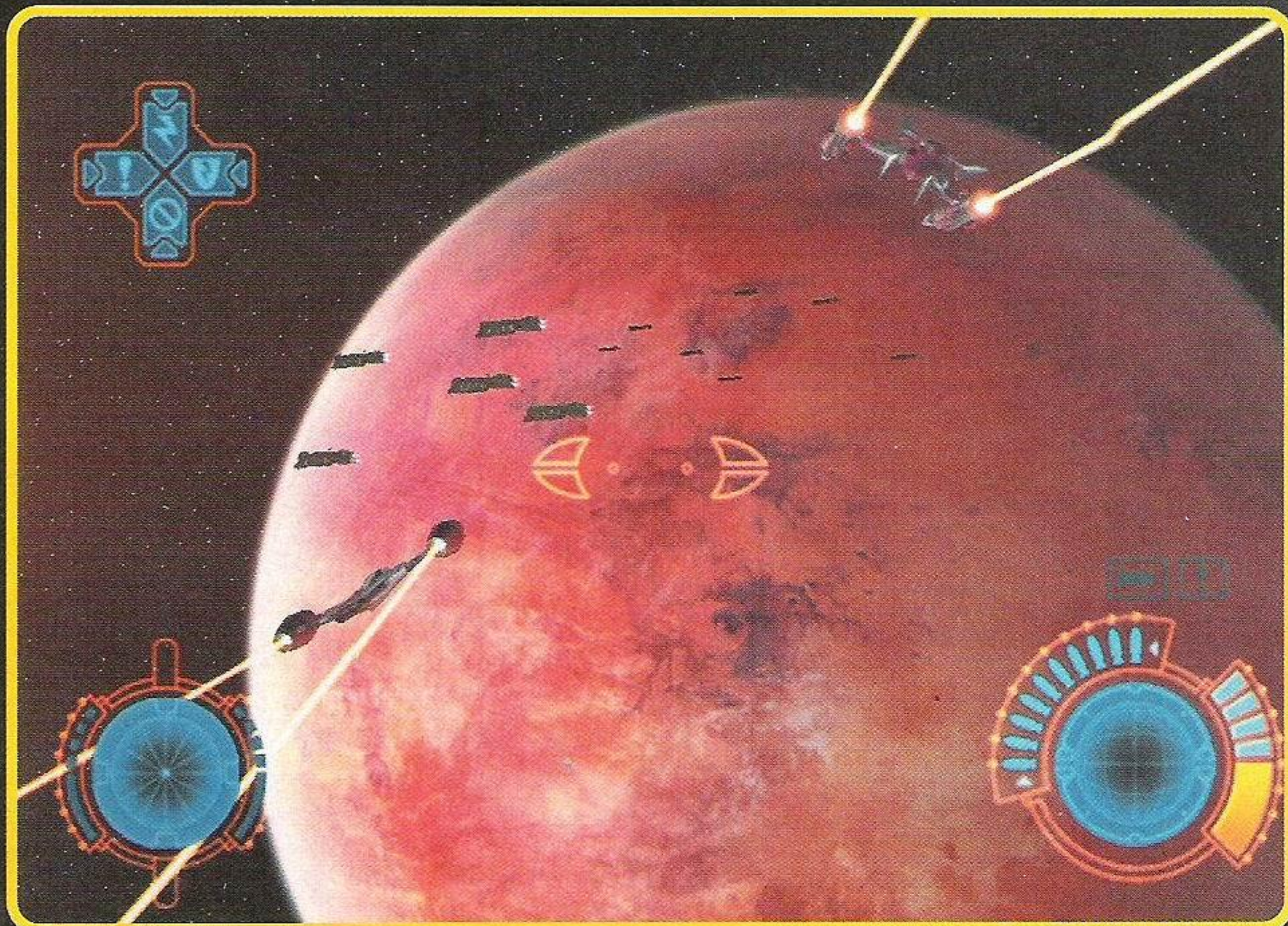
Ostatnią postacią jest przedstawiciel nieznannej bliżej rasy o imieniu Nym. Niebieski ten koleżka jest piratem, łupiącym wraz z kumplami statki Federacji Handlowej. Nym lata bombowcem o dźwięcznej nazwie Havoc, który jest mało zwrotny, ciężki, ale dysponuje potężną siłą ognia. No i bombami, które przebijają się nawet przez obronne tarcze dużych statków.

### Za Naboo! Za królową!

Aby ukończyć grę, trzeba będzie wylatać 14 bojowych misji. Polegają one głównie na wymieceniu wszystkich przeciwników w okolicy, ale w końcu to kosmiczna strzelanina. Każdy poziom stara się wprowadzić coś nowego i poniekąd się to udaje. Bronimy statku królowej przed najemnikami, chronimy konwój wiozący trefny ładunek, demontujemy tarcze ochronne fabryki robotów i tak dalej. Na szczęście co jakiś czas zmieniają nam się bohaterowie, a w związku z tym i statki, tak więc na nudę raczej nie ma co narzekać. Zwłaszcza, że akcja przenosi się z przestrzeni kosmicznej na powierzchnię planet i odwrotnie. Między misjami oglądamy zarówno filmowe, jak i liczone w czasie rzeczywistym przerywniki. Umiejętnie prowadzony scenariusz naprawdę daje nam poczucie uczestniczenia w jakiejś fabule i nie jest jedynie zapychaczem pomiędzy kolejnymi misjami. Naturalnie pod koniec losy trójki naszych bohaterów splatają się ze sobą...

### Jak się gra?

Dość standardowo, czyli gaz, hamulec i fajer. Żartuję, ale w kwestii kosmicznych strzelanin trudno jest wymyślić coś





# ULTIMA

Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!  
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas lub wyślij je pocztą.

Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:  
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7  
00-867 Warszawa  
pn.-pt. 10.00 - 18.00  
sob. 10.00 - 15.00

Sklep:  
ULTIMA, CH „PROMENADA”  
ul. Ostrobramska 75, Warszawa  
pn.-sob. 11.00 - 20.00, niedz. 11.00 - 19.00  
tel. 611-34-87

Kwiecień jest miesiącem, kiedy zaczyna pojawiać się dużo przedwakacyjnych hitów. Bądźcie gotowi, prawdziwy wysyp będzie za miesiąc. Pragniemy zwrócić waszą uwagę na wspaniałe Phantasy Star Online, nowiutkie Final Fantasy IX, Banjo Tooie i całkiem nowe Pokemony na GameBoya - Silver i Gold. Każdy kto zrobi u nas zakupy na kwotę powyżej 250 zł otrzyma w prezencie wspaniałą, unikatową koszulkę z niespodzianką. W kwietniu pytajcie także o nowego GameBoya Advance.

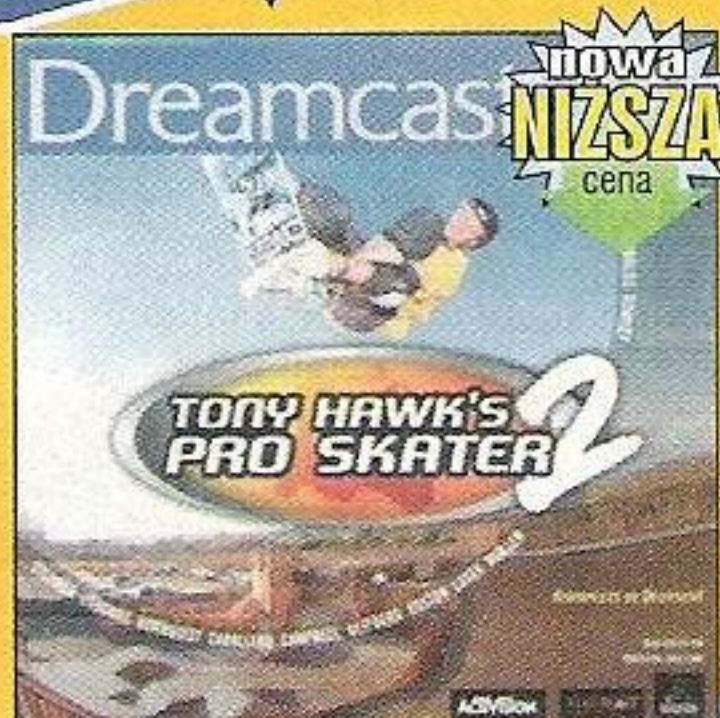
Znajdziesz nas w Internecie... [www.ultima.pl](http://www.ultima.pl)

**Pamiętaj!**  
z Kartą  
**TANIEJ**

## Dreamcast™ Dreamcast™

Powyżej 250 zł

koszulka  
niespodzianka  
GRATIS



**229 zł** TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Zostań mistrzem deskorolki w drugiej części hitu!



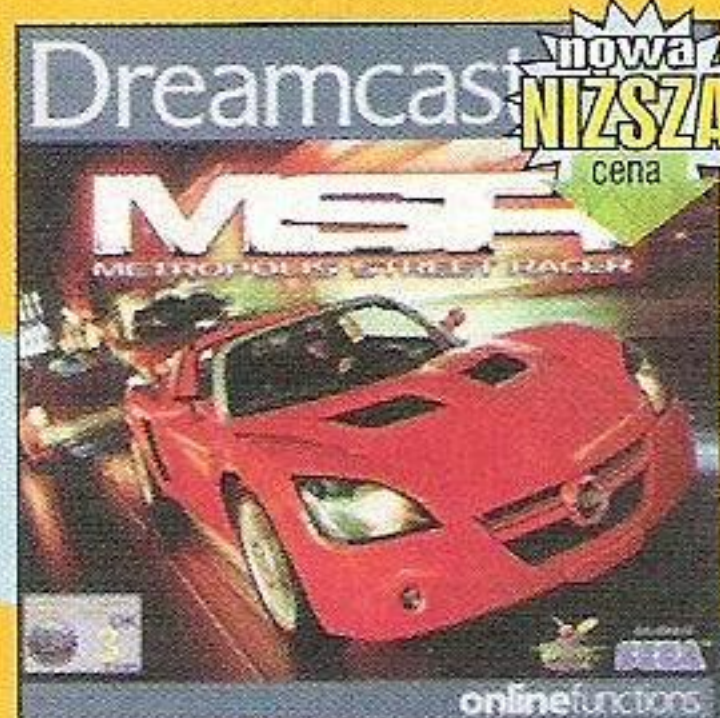
**239 zł** SHENMUE

Tej gry reklamować nie trzeba! Zamów u nas przed premierą.



**219 zł** FUR FIGHTERS

Doskonała gra przygodowo-zręcznościowa od lat 5 do 105. Nawet 4-ch graczy!



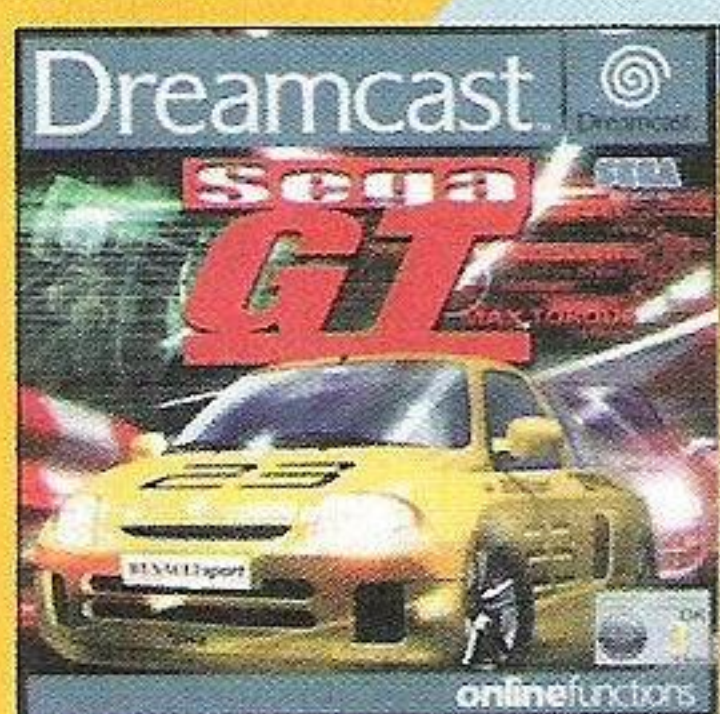
**229 zł** METROPOLIS STREET RACER

Najbardziej oczekiwany wyścig, do którego z przyjemnością podłączysz sobie kierownicę.



**249 zł** PHANTASY STAR ONLINE

Długo oczekiwany RPG z możliwością gry w sieci.



**249 zł** SEGA GT

Gra w stylu Gran Turismo na PSX-a. Dużo samochodów, wysoki poziom trudności.



**219 zł** JET SET RADIO

Niesamowita gra skate'owa. Prawdziwa gratka nie tylko dla rolkarzy.



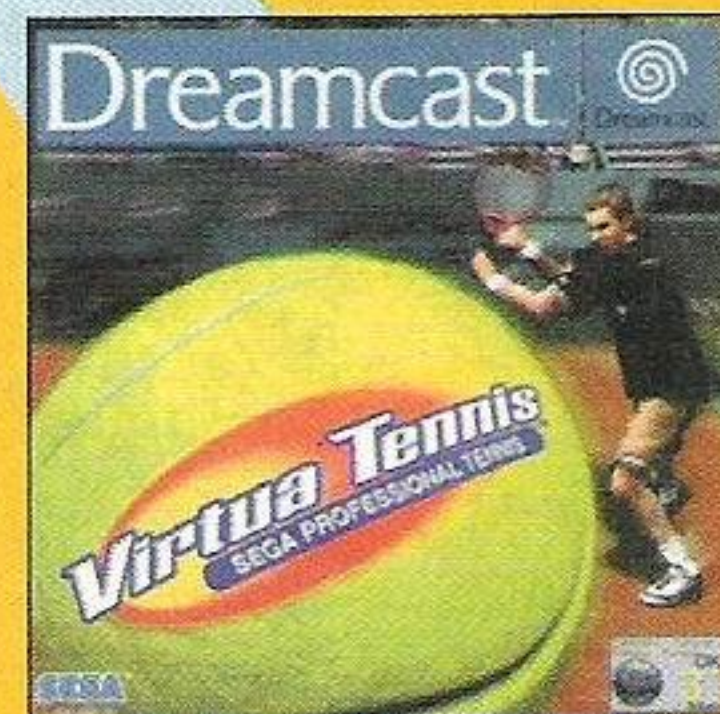
**239 zł** DEAD or ALIVE 2

Kontynuacja popularnego mordobicia, która zdetronizowała Soul Calibur.



**229 zł** QUAKE 3: ARENA

Gra której reklamować nie trzeba, ponieważ znają ją wszyscy!



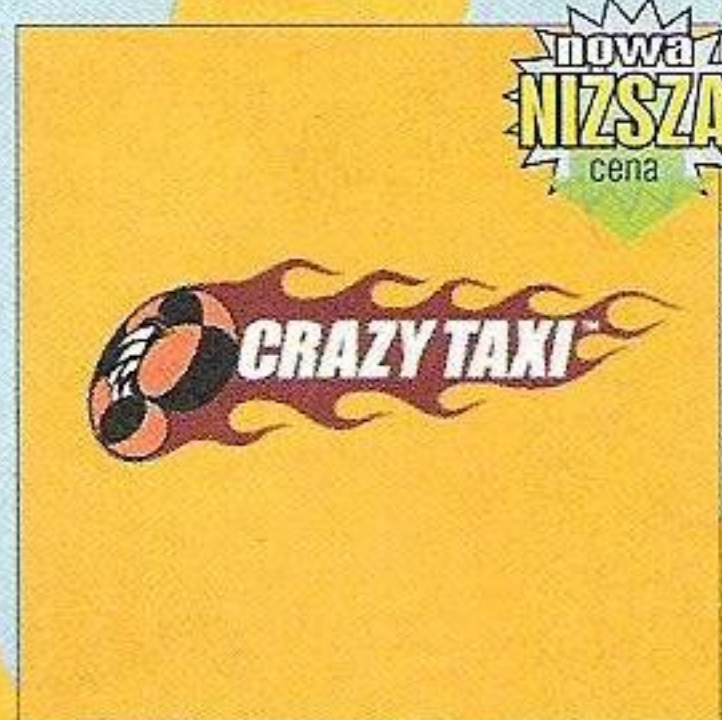
**219 zł** VIRTUA TENNIS

Ocena 10/10 mówi sama za siebie. Po prostu tę grę musisz mieć.



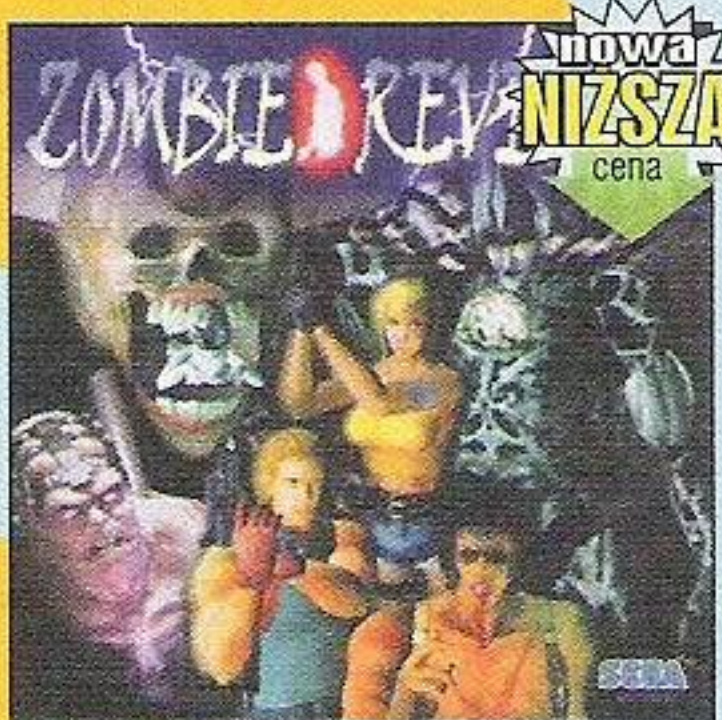
**tel.** SOUL CALIBUR

Każdy posiadacz Dreamcasta musi to mieć! Najlepsze mordobicie wszech czasów.



**229 zł** CRAZY TAXI

Zasiądź za sterami zwariowanej taksówki. Pamiętaj: TY RZĄDZISZ NA ULICY!



**199 zł** ZOMBIE REVENGE

Walka z zombiakami. Kiedy brakuje amunicji pozostaje walka wręcz.



**149 zł** Przejściówka na akcesoria PSX, SAT, PC

Umożliwia podłączenie padów, klawiatur, myszy od PSX, PC i Saturna.



**139 zł** Karta pamięci 4 MB

Cztery razy więcej na save-y. Możliwość podłączenia do PC.



**699 zł** DREAMCAST



**149 zł** ORYGINALNY JOYPAD



**149 zł** KARTA PAMIĘCI VMU



**79 zł** VIBRATION PACK (nieoryginalny)



**już od 69 zł** Karta pamięci 1 MB (nieoryginalna)

### AKCESORIA

Kierownica..... już od 299  
RGB Scart Cable ..... 39  
RGB Scart Cable + AV ..... 49  
AV Cable ..... 59  
Pistolet ..... 159

Przedłużacz do Joypada..... 39  
Joypad MadCatz ..... 139  
Joypad PSX LOOK ..... 89  
VGA BOX (podłączenie do monitora PC) ... 99  
Przejściówka na akcesoria PC ..... 99

**Gry już od 69 zł  
Dzwoń po szczegóły!**



# PlayStation™ PlayStation 2

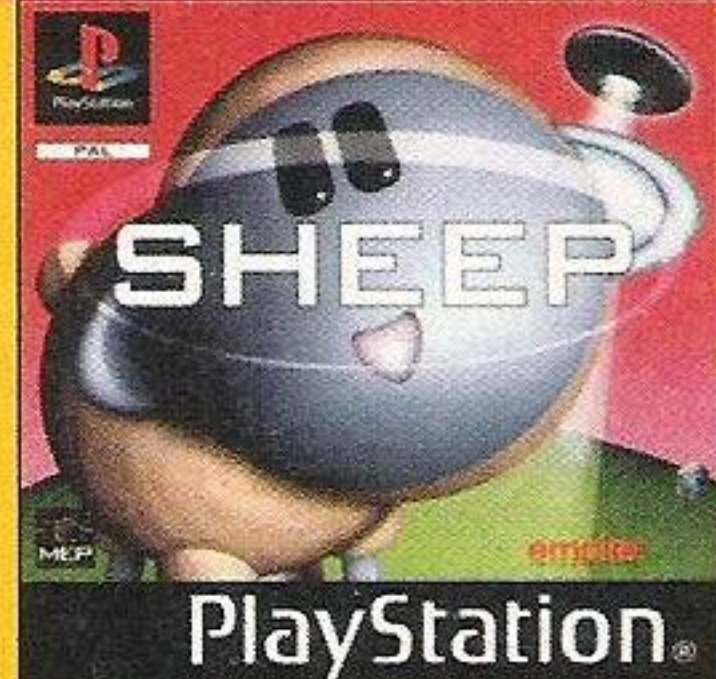
**pamiętaj!**  
**z Karta**  
**TANIEJ**

Powyżej 250 zł  
**?**  
koszulka  
niespodzianka  
GRATIS

NOVOŚCI \* HITY \* SUPER NOWOŚCI \* HITY \* SUPER NOWOŚCI \* HITY \* SUPER NOWOŚCI



**tel. FINAL FANTASY IX**  
Tej gry reklamować nie trzeba.  
JUŻ W SPRZEDAŻY.  
Angielska wersja. Polska instrukcja.



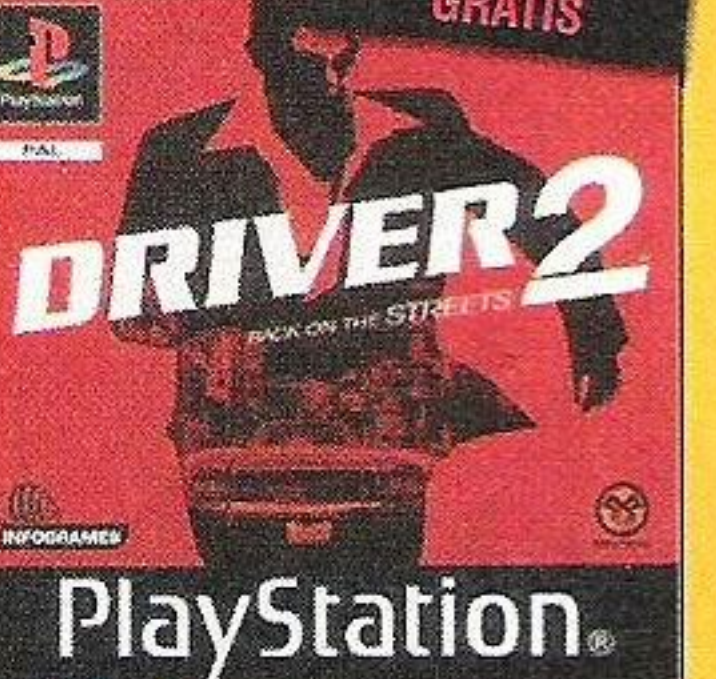
**159zł SHEEP**  
Opieka nad owcami na wesoło.  
Nie pozwól aby twoje stado uległo zagładzie. Umrzesz ze śmiechu.



**69zł TUNGUSKA**  
Dokonała gra przygodowa 3D.  
Rozwiąż mroczną tajemnicę Tunguski.



**69zł GTA LONDON**  
Londyńskie GTA teraz w super cenie.  
NIE WYMAGA oryginalnego GTA.  
Angielska wersja.



**199zł DRIVER 2**  
Kontynuacja hitu, w którym wcielasz się w gliniarza pod przykrywką mafijnego bandziora. Angielska wersja.



**199zł DINO CRISIS 2**  
Nowy, super survival horror autorów nieśmiertelnej serii Resident Evil.  
Angielska wersja.



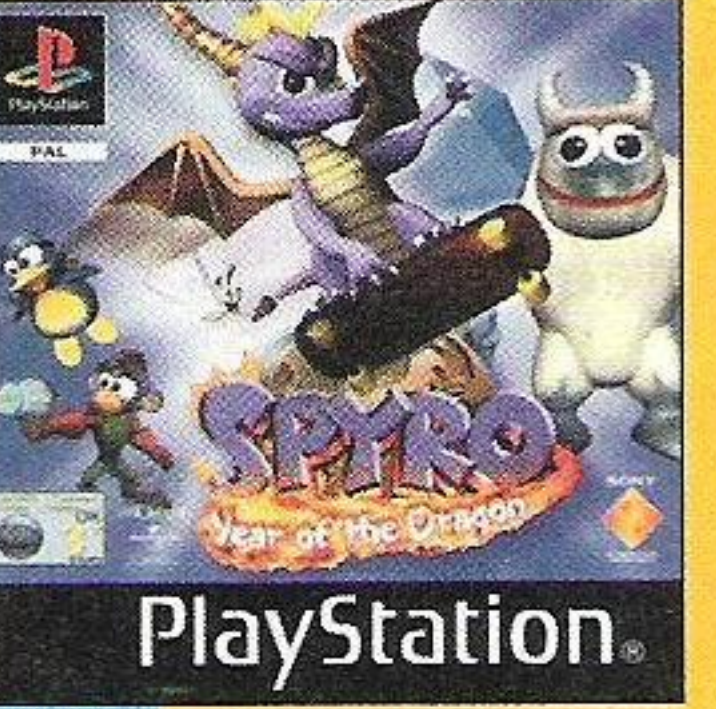
**149zł ISS PRO EVOLUTION**  
Jak do tej pory najlepsza piłka nożna na PSX, teraz w niższej cenie.



**199zł MEDAL OF HONOR UNDERGROUND**  
Kontynuacja super hitu fpp, w którym wcielasz się w komandosa z II WS.  
Angielska wersja.



**199/249zł KSIĘGA DŻUNGLI GROOVE PARTY**  
Wirtualna zabawa z bohaterami Księgi Dżungli. Zatańcz na macie razem z Baloo. Dostępna z matą za 249 zł.  
Pełna polska wersja językowa.



**199zł SPYRO 3**  
Kolejne super-przygody sympatycznego smoka Spyro. W prezencie naprasowywanka na koszulkę!  
Angielska wersja. Polska instrukcja.



**199zł WORLD IS NOT ENOUGH**  
Najbardziej udane przygody agenta 007 na PSX. Samochody, strzelaniny, hazard i oczywiście piękne kobiety.  
Angielska wersja.



**199zł TOMB RAIDER CHRONICLES**  
Lara uderza po raz piąty. Mocniej, szybciej, lepiej. Angielska wersja.



**199zł CRASH BASH**  
Nieśmiertelny Crash znowu w akcji. Tym razem to kilkadziesiąt gier w jednej. Musisz to mieć!  
Angielska wersja. Polska instrukcja.



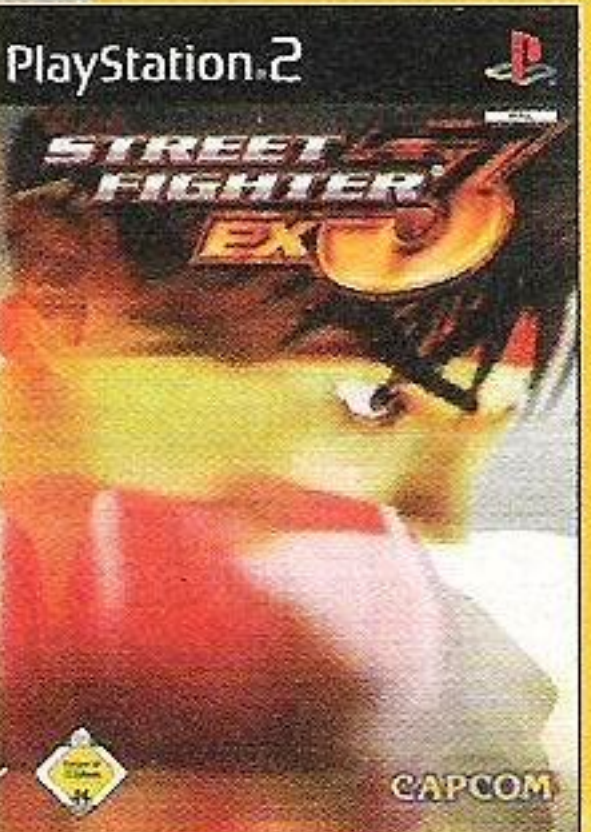
**199zł ALIEN RESURRECTION**  
„Polowanie na robaka” czyli doskonała adaptacja kultowej serii z Obcym. Trzyma klimat! Angielska wersja.



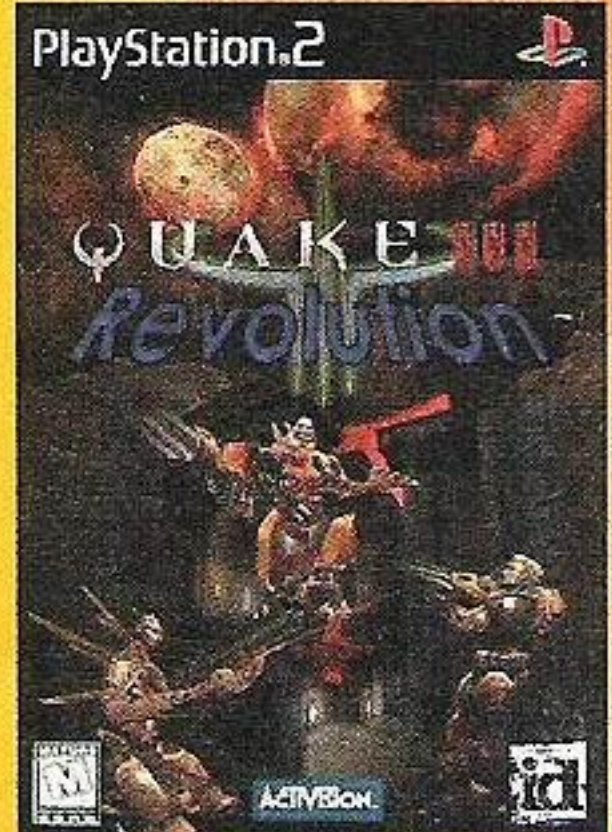
**199zł ALADDIN NASIRA'S ADVENTURE**  
Trójwymiarowa przygodówka z Aladynem w roli głównej. Wspaniała nie tylko dla dzieci.  
Angielska wersja. Polska instrukcja.



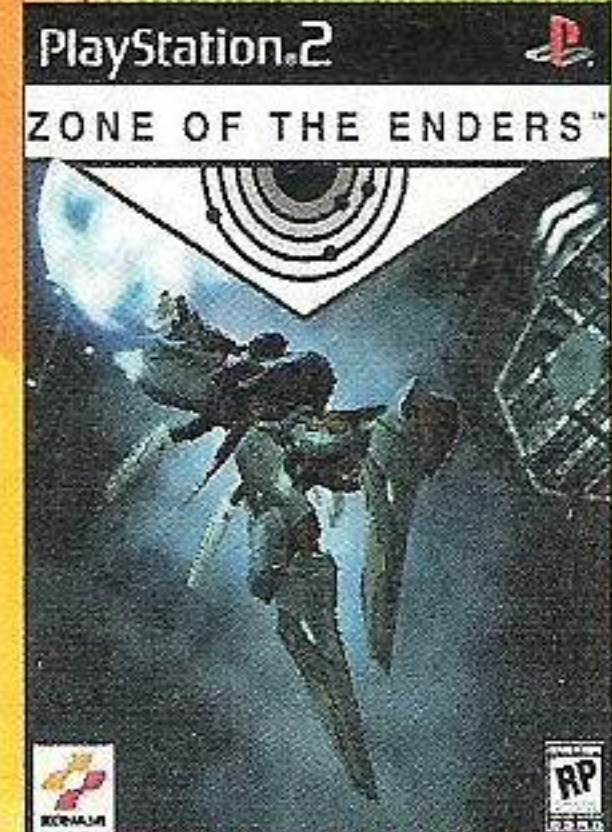
**tel. PLAYSTATION 2**



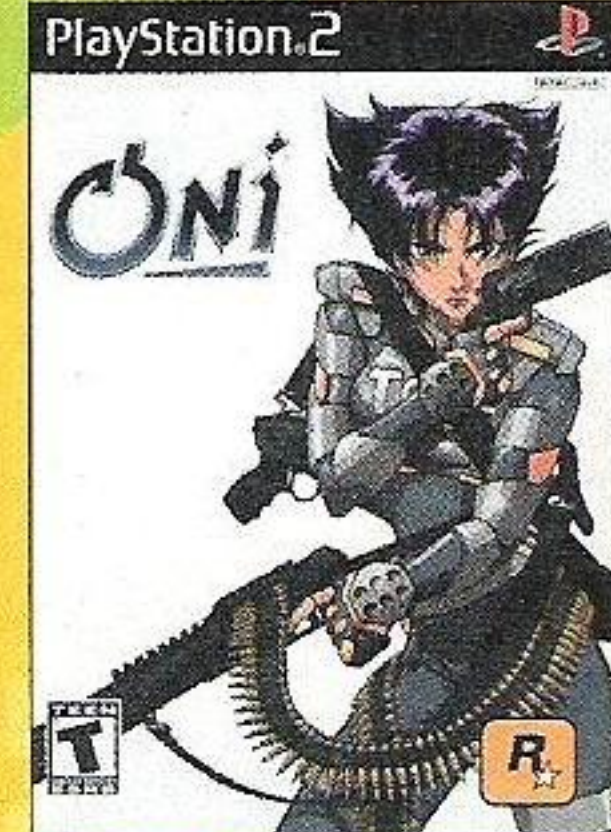
**249zł STREET FIGHTER EX 3**



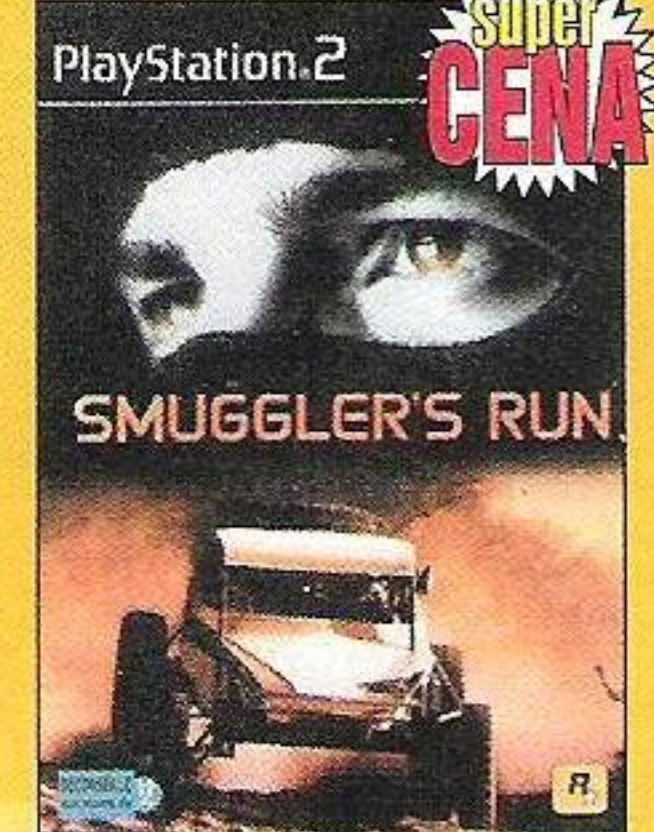
**249zł QUAKE III REVOLUTION**



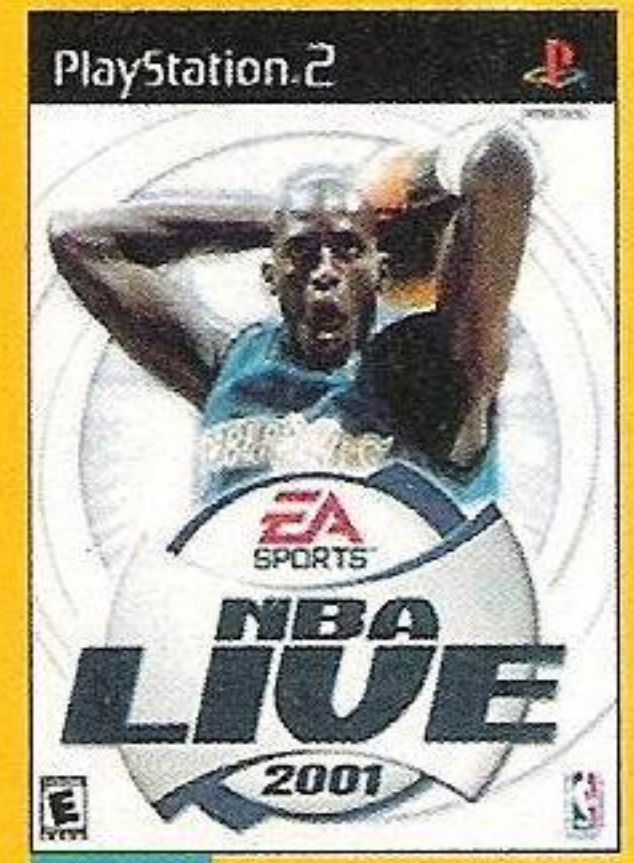
**249zł ZONE OF THE ENDERS**



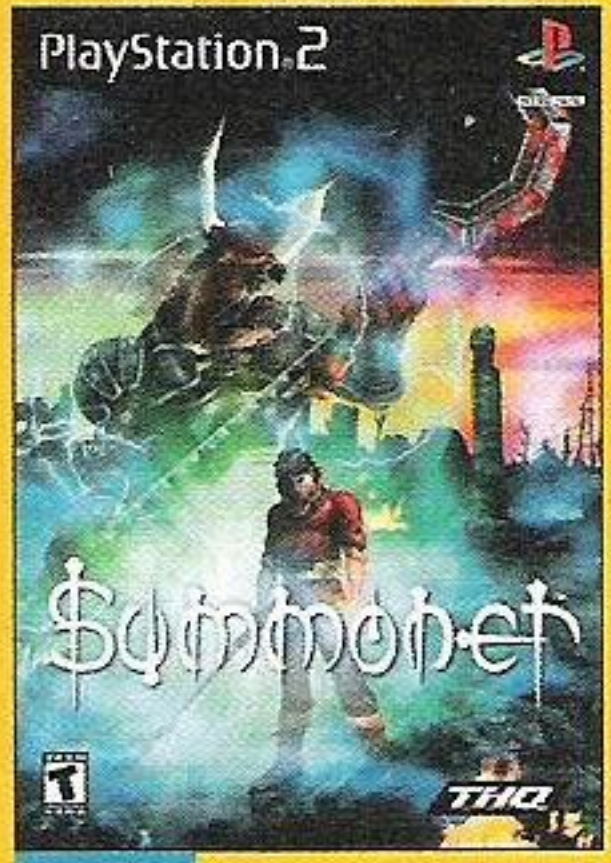
**249zł ONI**



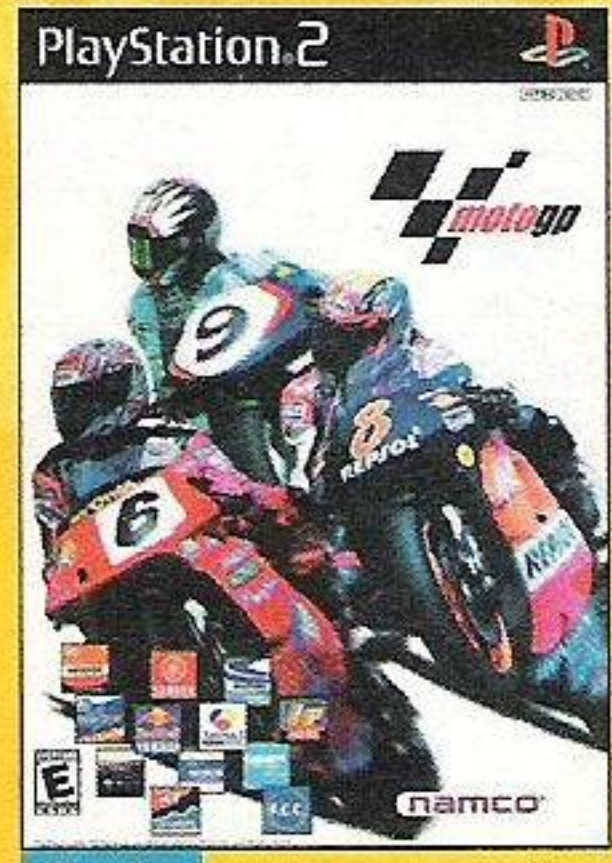
**219zł SMUGGLER'S RUN**



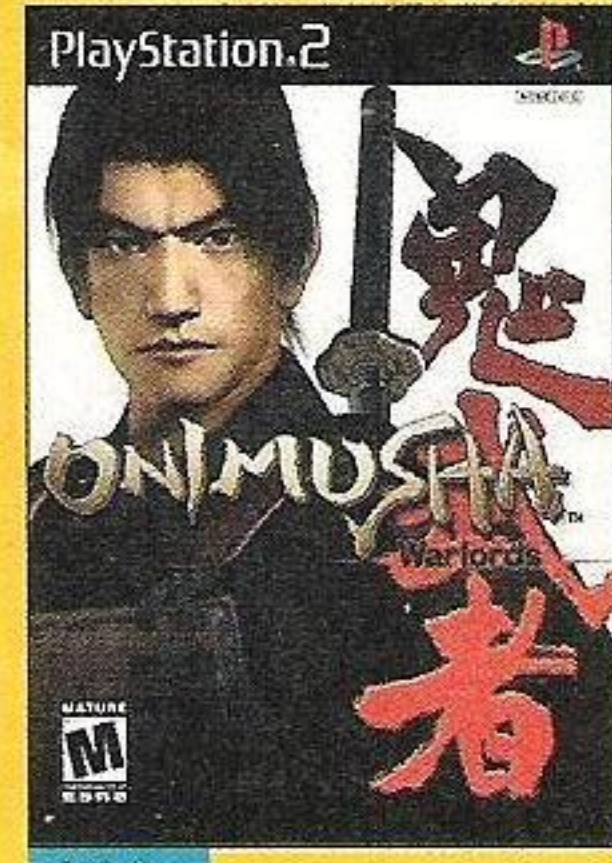
**269zł NBA LIVE 2001**



**tel. SUMONNER**



**249zł MOTO GP**



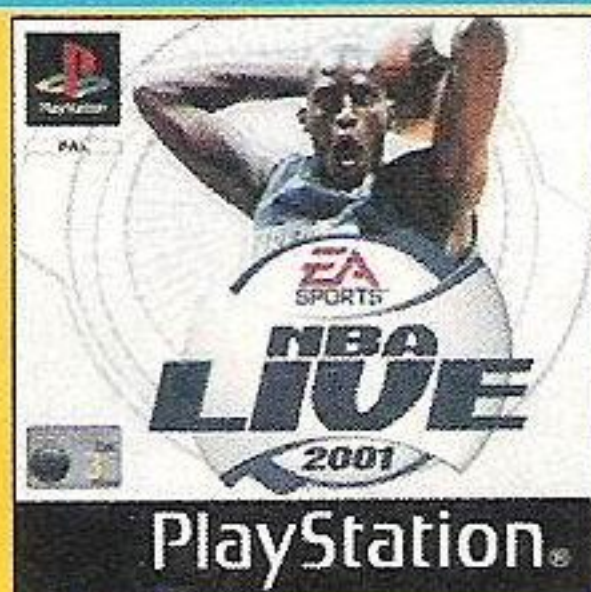
**249zł ONIMUSHA**

| GRY                              |           |
|----------------------------------|-----------|
| ETERNAL RING                     | 249       |
| KESSEN                           | 269       |
| RIDGE RACER V                    | 249       |
| SSX SNOWBOARDING                 | 269       |
| TEKKEN TAG TOURNAMENT            | 249       |
| TIME SPLITTERS                   | 249       |
| AKCESORIA                        |           |
| DUAL SHOCK 2                     | 159       |
| Kabel SVHS                       | 79        |
| Kabel SVHS Sony                  | 99        |
| Karta pamięci 8 MB Sony          | 199       |
| Pilot do DVD                     | już od 69 |
| Podstawka pod PS2 (pionowa)      | 69        |
| Podstawka pod PS2 (pozioma Sony) | 99        |

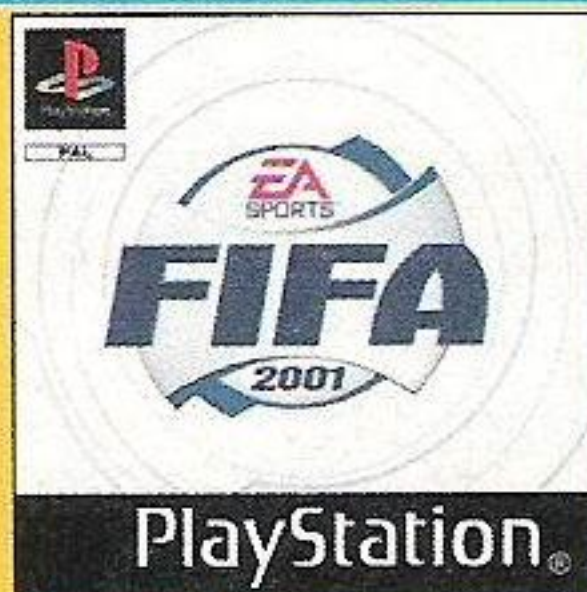


# PlayStation™ PlayStation

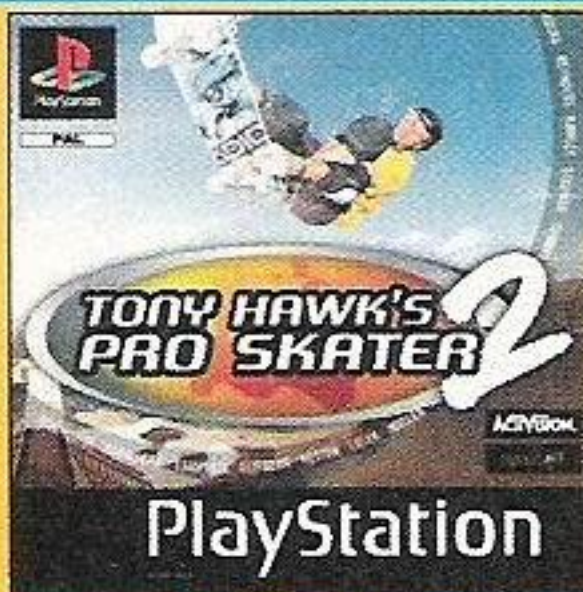
**pamiętaj!**  
**z Kartą**  
**TANIEJ**



199 zł NBA LIVE 2001



199 zł FIFA 2001



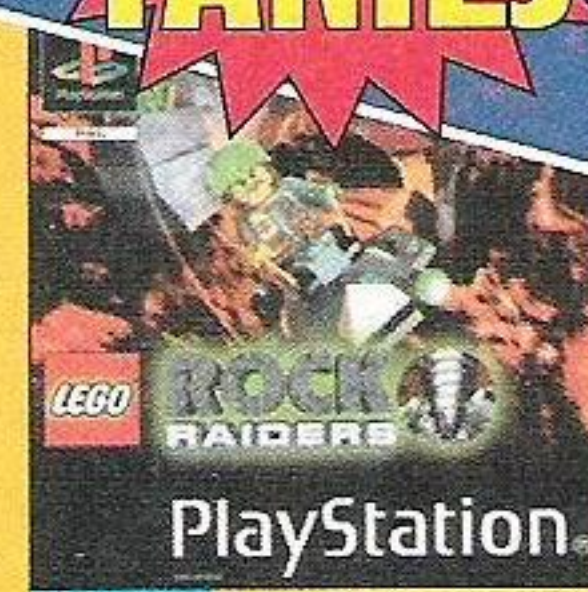
199 zł TONY HAWK'S PRO SKATER 2



69 zł COLIN McRAE RALLY



169 zł LEGO RACERS



169 zł LEGO ROCK RAIDERS



69 zł CIVILIZATION 2



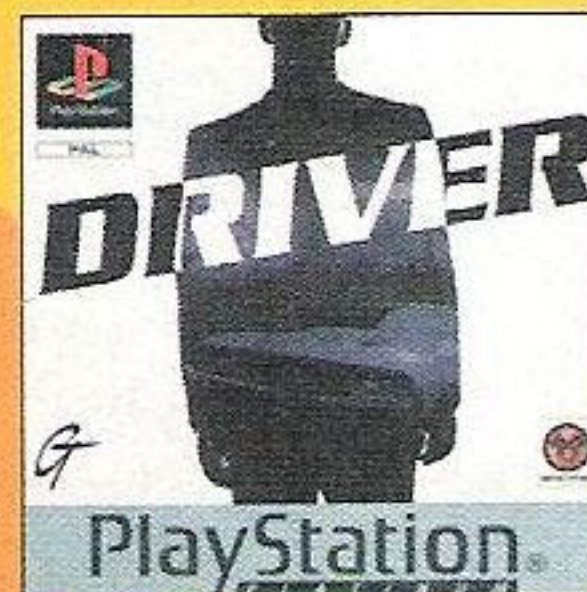
69 zł TOCA



129 zł K1 GRAND PRIX



169 zł HUGO



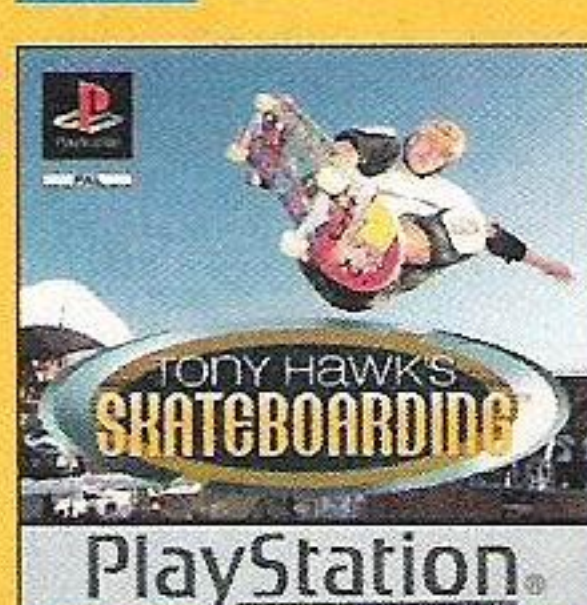
109 zł DRIVER



99 zł GRAN TURISMO 2



119 zł METAL GEAR SOLID



109 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING



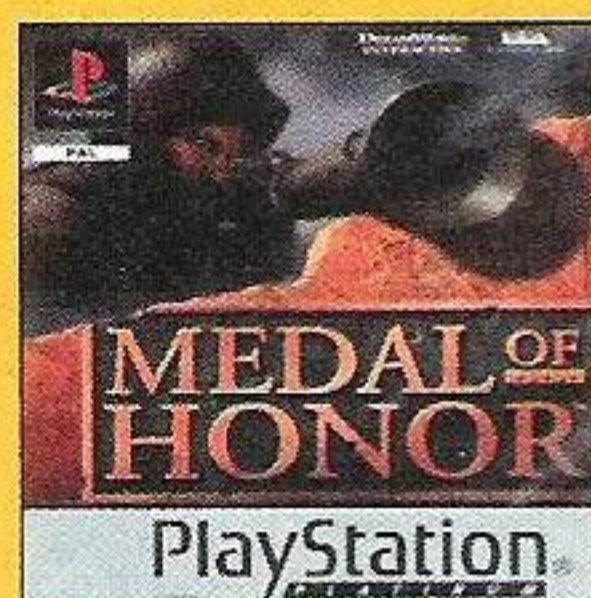
99 zł TEKKEN 3



109 zł FINAL FANTASY VIII



99 zł FINAL FANTASY VII



119 zł MEDAL OF HONOR



109 zł CRASH TEAM RACING



109 zł TOY STORY 2



99 zł MULTI-TAP



119 zł KARTA PAMIĘCI 120 bloków BEZ KOMPRESJI

Value series:

|                              |    |
|------------------------------|----|
| COMMAND & CONQUER: RED ALERT | 69 |
| CROC                         | 69 |
| DUNE                         | 69 |
| EVO'S SPACE ADVENTURE        | 69 |
| FADE TO BLACK                | 69 |
| INTERNATIONAL TRACK & FIELD  | 69 |
| ISS PRO                      | 69 |
| MARTIAN GOTHIC               | 69 |
| MOTO RACER                   | 69 |
| NASCAR 2000                  | 69 |
| POPULOUS 3: THE BEGINNING    | 69 |
| PREMIER LEAGUE MANAGER 2000  | 69 |
| ROAD RUSH                    | 69 |
| SOVIET STRIKE                | 69 |
| SPEED FREAKS                 | 69 |
| STREET SKATER                | 69 |
| THUNDERHAWK 2                | 69 |
| TIGER WOODS 99               | 69 |
| TOCA                         | 69 |
| TOMB RAIDER                  | 69 |
| WARPATH JURASSIC PARK        | 69 |
| WARZONE 2100                 | 69 |
| WCW MAYHEM                   | 69 |



29<sup>90</sup> zł PSX JOYPAD

Bardzo dobry, tani pad do PSX.



69 zł SHARK DUAL PAD

Dobry, tani, analogowy joypad o możliwościach Dual Shock-a.



59 zł MYSZKA + PODKŁADKA

Idealna sprawa do strategii, takich jak C&C Red Alert.



28<sup>90</sup> zł KARTA PAMIĘCI

Karty pamięci 15 bloków już od 28,90 zł.



69 zł KARTA PAMIĘCI 120 bloków

Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.



69<sup>90</sup> zł GAME HUNTER PRO 2 Mb

Możliwość Action Replay. Dwa razy więcej miejsca na kody.



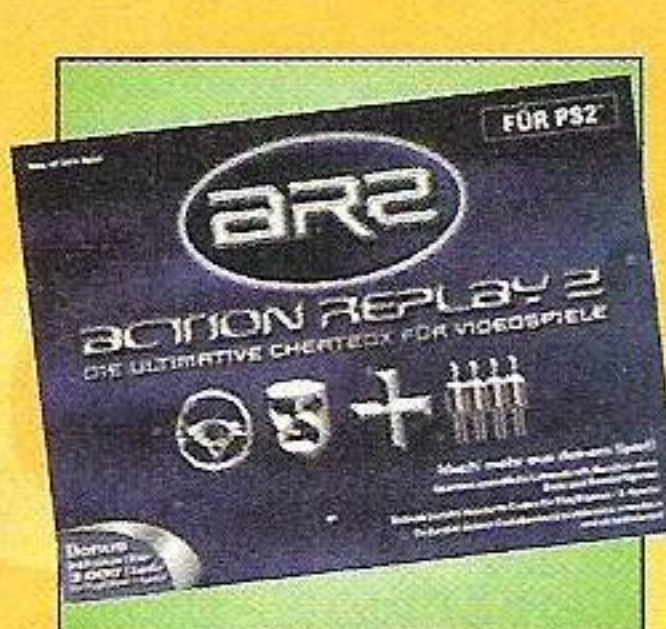
259 zł KIEROWNICA TWIN TURBO

Popularna kierownica ze skrzynią biegów i hamulcem ręcznym. Teraz w super cenie! Masz kilka konsol i PC-ta? Nie kupuj kilku kierownic. Wersja DELUXE (PC, PSX, PS2, N64). 299 zł.



24<sup>90</sup> zł Kabel RGB Scart

Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie koloru w grach NTSC.



189 zł PlayStation 2 ACTION REPLAY 2



39<sup>90</sup> zł Koszulka METAL GEAR SOLID rozmiar: M, L, XL, 2XL



39<sup>90</sup> zł Koszulka RESIDENT EVIL rozmiar: M, L, XL, 2XL

## Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do trzech dni.
2. Akcesoria z gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz.
5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa.
7. Produkty bezpiecznie zapakowane.

## AKCESORIA

|                        |          |
|------------------------|----------|
| Link Kabel             | 29,90 zł |
| Kabel RFU - adapter    | 49 zł    |
| Sony MultiTap          | 189 zł   |
| Przedłużacz do joypada | 29,90 zł |
| ACTION REPLAY          | 99 zł    |
| Gry RADICA             | tel.     |



Konsola PS One + Dual Shock

Mysz Sony  
Karta pamięci 30 bloków  
Karta pamięci 4 MB (bez kompresji)

599 zł

139 zł  
49,90 zł  
79 zł



619 zł SCREEN STATION  
Ciekłokrystaliczny wyświetlacz do PS ONE. Podłączenie do zapalniczki samochodowej.



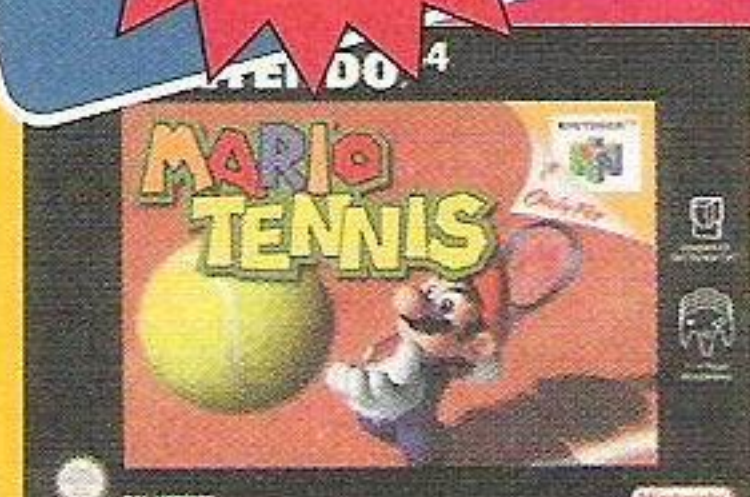


# NINTENDO 64

# NINTENDO 64



NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI



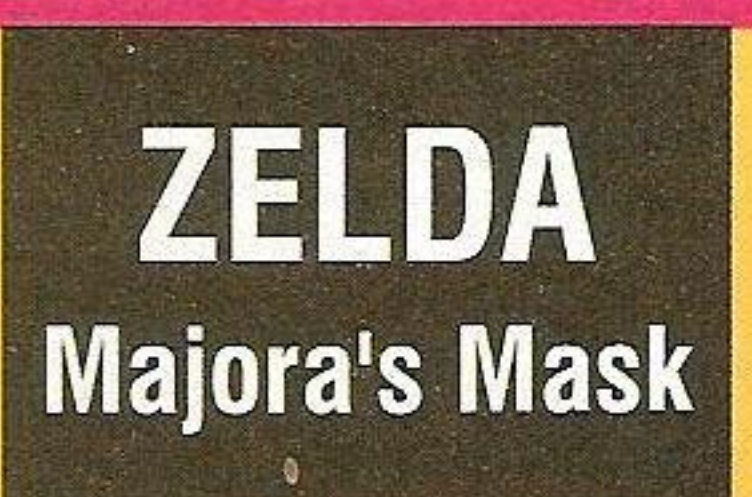
249 zł MARIO TENNIS



269 zł OPERATION WINBACK



229 zł PERFECT DARK



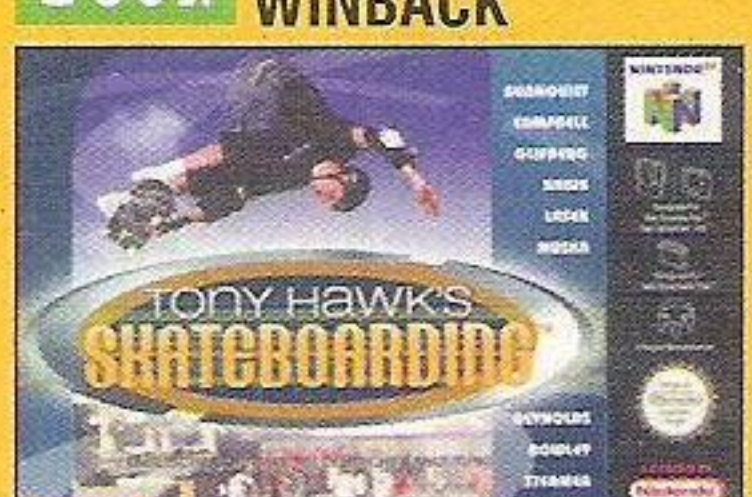
279 zł ZELDA Majora's Mask



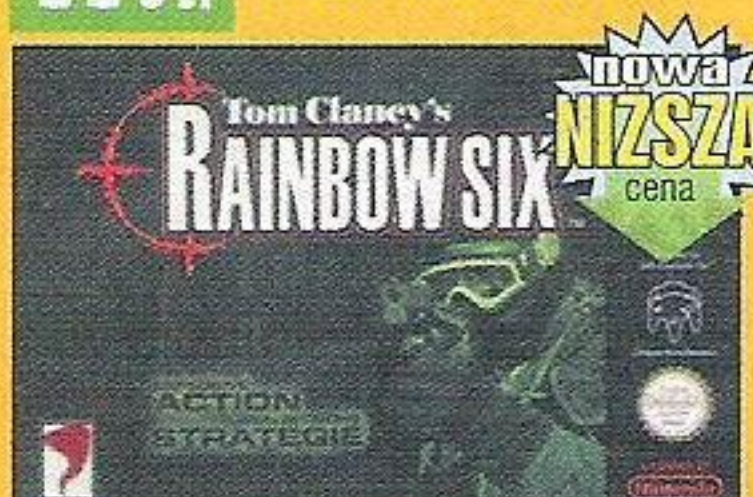
279 zł WORLD IS NOT ENOUGH



169 zł SUPER SMASH BROS



269 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING



199 zł RAINBOW SIX



199 zł DONKEY KONG 64 zawiera Memory Extension Pak

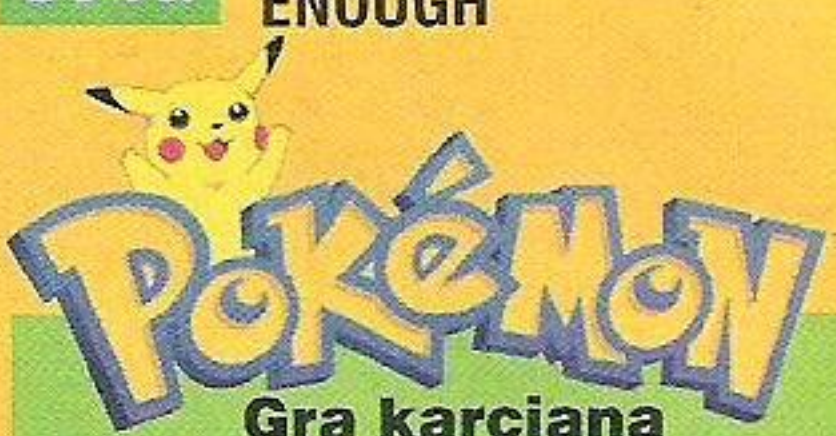


tel. BANJO TOOIE



179 zł COMMAND & CONQUER

**GRY:**  
CLAY FIGHTER 63 1/2 ..... 89  
GEX 64 ..... 149  
GOLDENEYE 007 ..... 159  
MARIO PARTY 2 ..... 249  
MONSTER TRUCK MADNES 64 ... 129  
STAR WARS EPISODE 1 RACER .. 149  
**AKCESORIA:**  
Kabel RGB Scart + AV ..... 49



**Gra karciana**  
Starter ..... 46  
Talia tematyczna ..... 46  
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown  
Talia tematyczna Team Rocket ..... 49  
Talia tematyczna Gym Heroes ..... 54  
Booster tematyczny ..... 16  
Blackout, Zap, Brush Fire, Overgrowth, Power Reserve, Water Blast, Bodyguard, Lockdown  
Booster tematyczny Team Rocket ..... 17  
Booster tematyczny Gym Heroes ..... 18



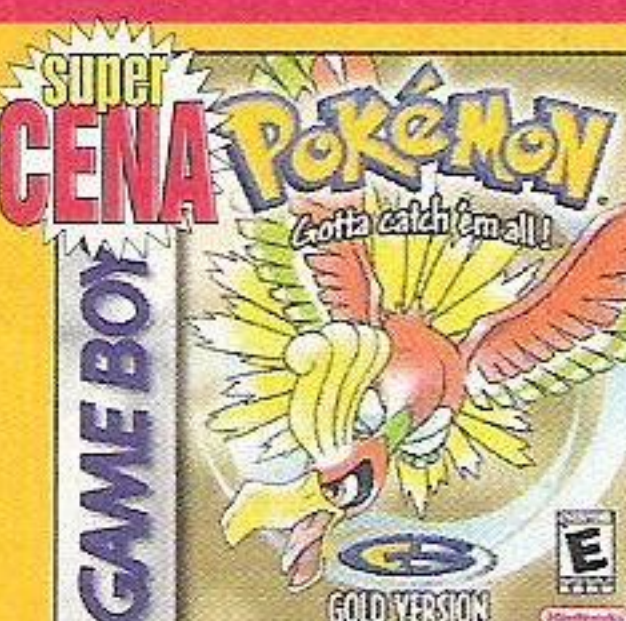
# GAME BOY COLOR



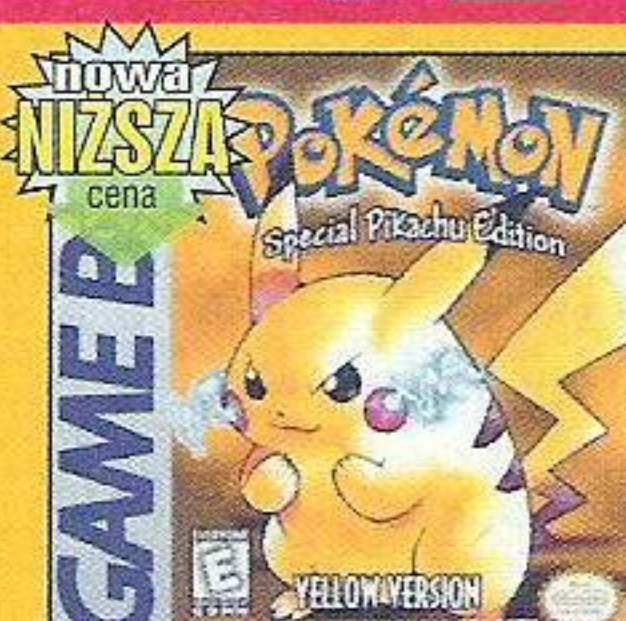
299 zł GAMEBOY COLOR



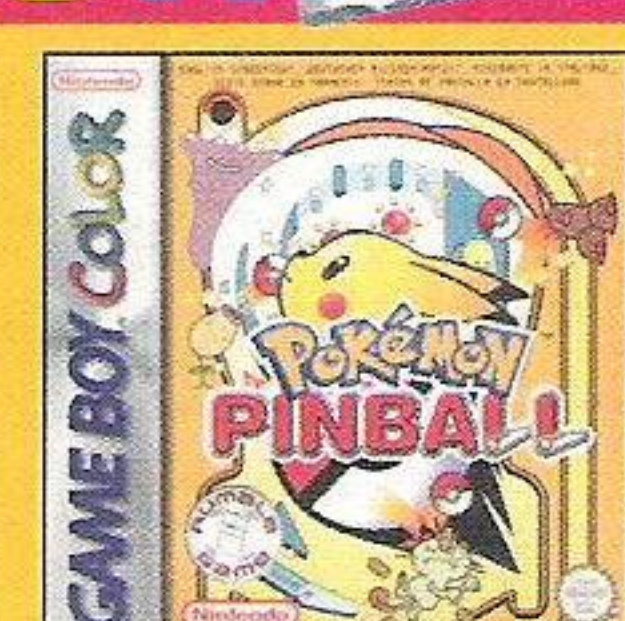
139 zł POKEMON SILVER Original Version



139 zł POKEMON GOLD Original Version



139 zł POKEMON YELLOW Original Version



149 zł POKEMON PINBALL



149 zł POKEMON TRADING CARD GAME



139 zł POKEMON RED Original Version



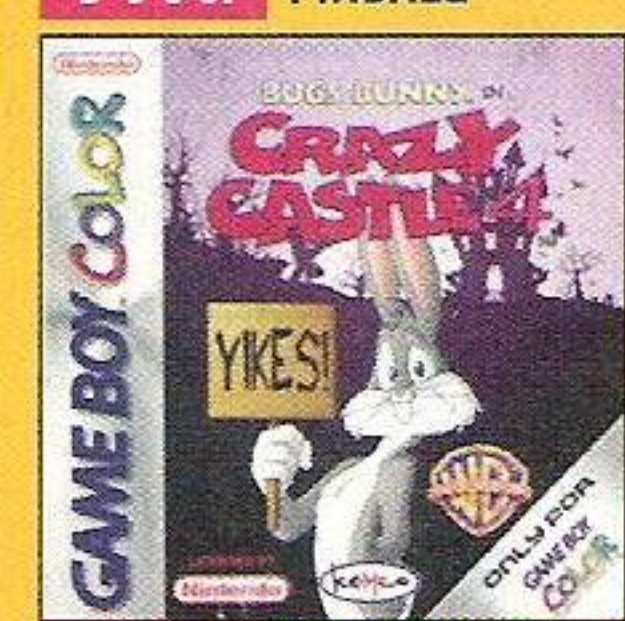
139 zł POKEMON BLUE Original Version



149 zł JUNGLE BOOK



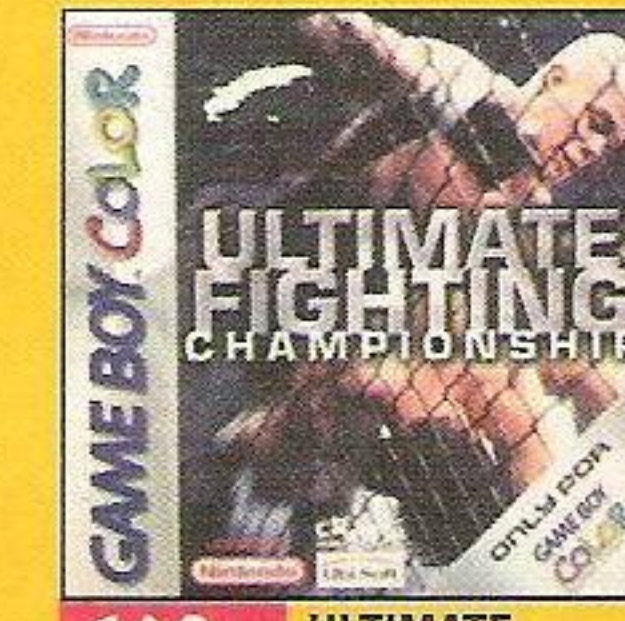
149 zł ODDWORLD ADVENTURES 2



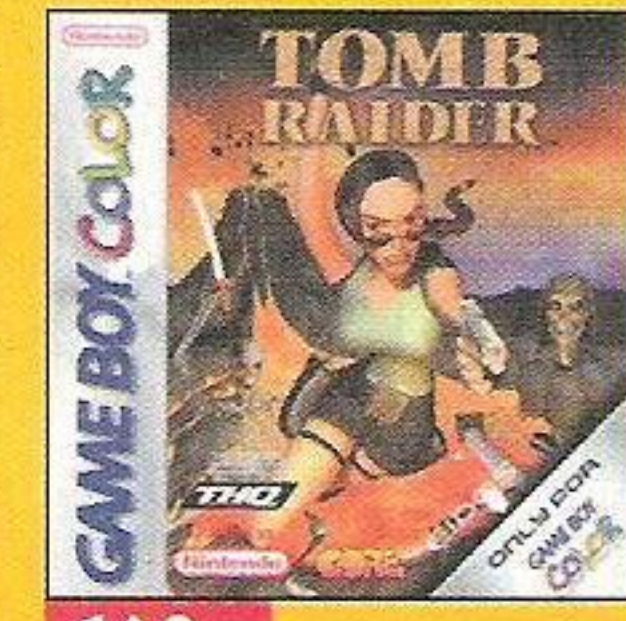
149 zł BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 4



29<sup>90</sup> zł Lupa na ekran z podświetleniem



149 zł ULTIMATE FIGHTING CHAMP.



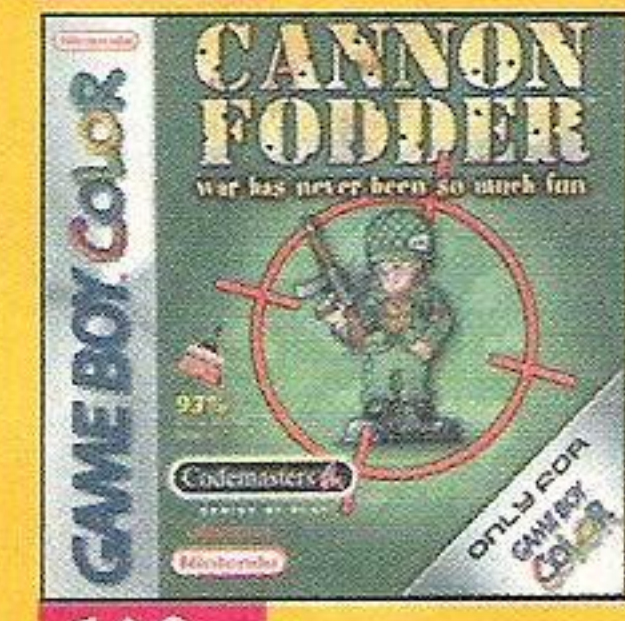
149 zł TOMB RAIDER



149 zł GTA



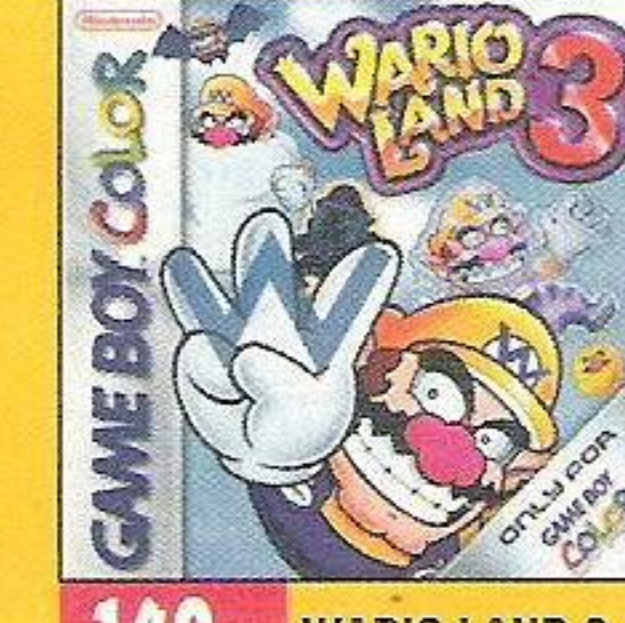
149 zł GTA 2



149 zł CANNON FODDER



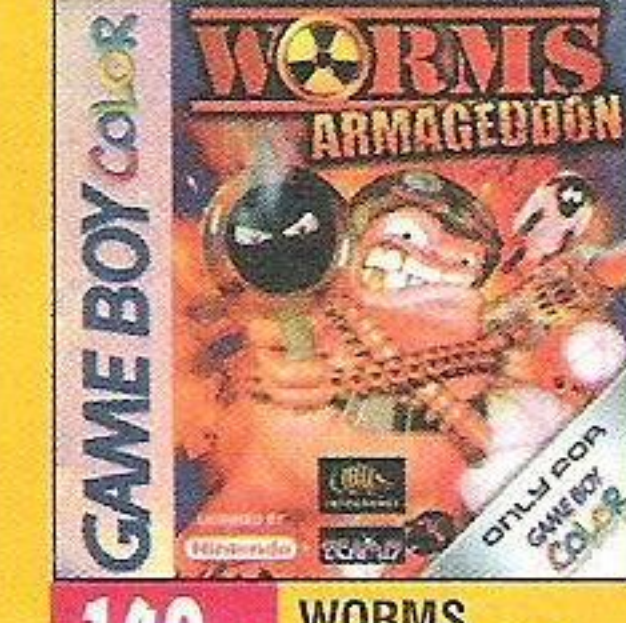
29<sup>90</sup> zł Zasilacz



149 zł WARIO LAND 3



149 zł METAL GEAR SOLID



149 zł WORMS ARMAGEDDON



159 zł PERFECT DARK

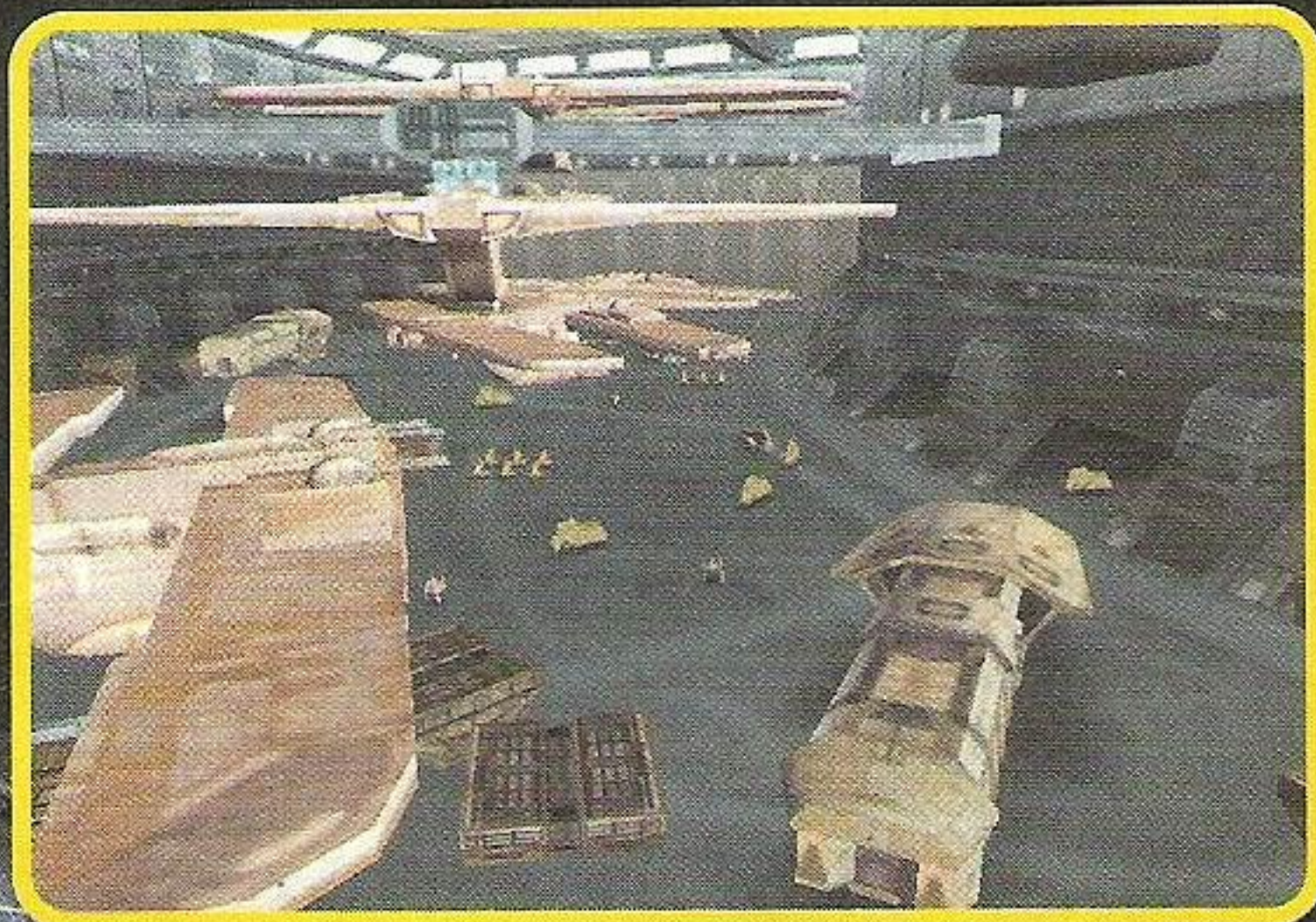
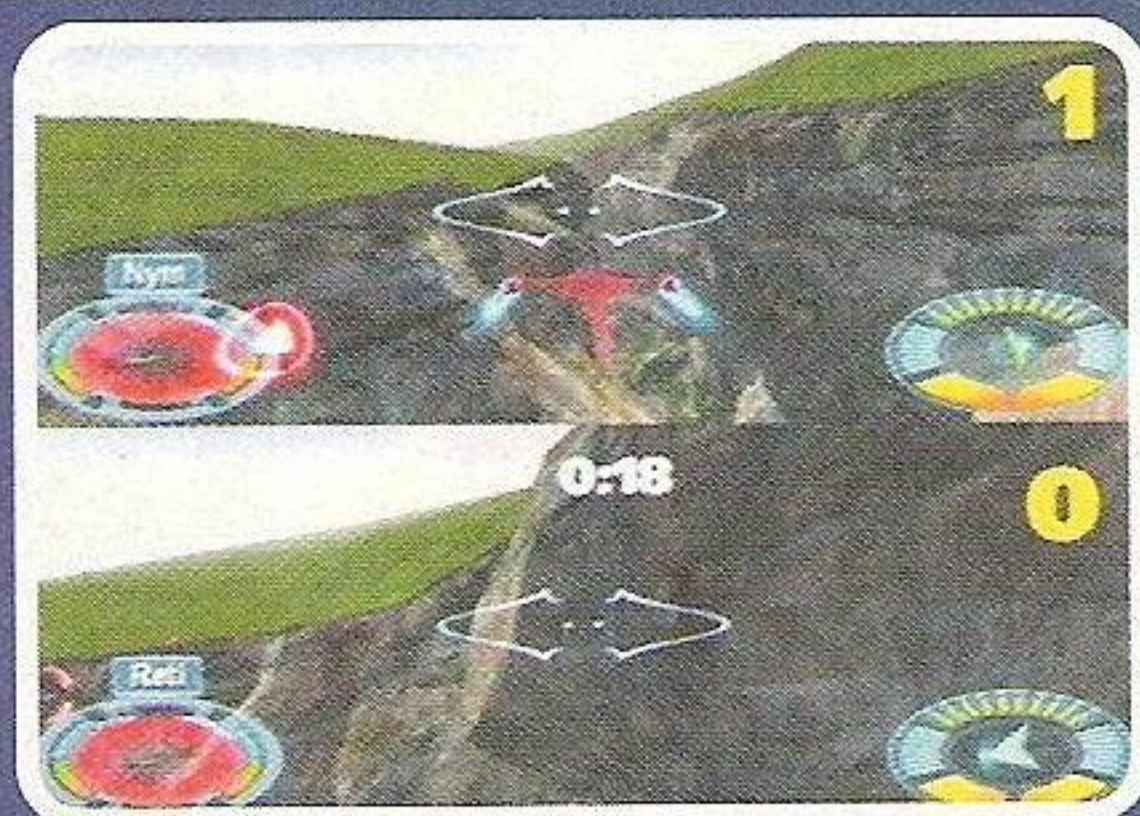
A ponadto w naszej ofercie znajdziesz  
Rumble Pak do GB Color ..... 59 zł  
Power Pak (akumulator + zasilacz) ..... 89 zł  
Travel Pak (zasilacz, akumulator, torba) ..... 119 zł  
Przezroczysty pokrowiec na GBC ..... 29,90 zł  
GB Color Set „4 in 1” ..... 119 zł  
Link Cable ..... 29,90 zł



# BONUSY I MULTIPLAYER

Aby w pełni rozwalić Starfajtera i dostać się do bonusów, trzeba będzie ukończyć każdą misję po kilka razy. Po pierwsze są trzy poziomy trudności i pojawienie się niektórych dodatków jest uzależnione od tego, które z nich mamy zaliczone. Po drugie, podczas misji mamy także dodatkowe zadania, które niby można, ale w sumie nie trzeba zaliczyć by ukończyć poziom. Oczywiście okazuje się, że aby odblokować bonusy trzeba to zrobić. A chyba warto - są dodatkowe misje dla jednego gracza (cztery sztuki), nowy statek (Infiltrator pana Darth Maula!), możliwość wyboru dowolnego statku do każdej z misji, mnóstwo nieprzydatnych nikomu, ale śmiesznych śmieciuszków (jak choćby galeria z PeGetowej strzelaniny fpp OUTLAWS czy zdjęcia autorów, ich dzieci, a także krewnych i znajomych królika) czy nawet miniaturowy tryb multiplayer dla dwóch osób składający się z dwóch misji (wścigi w kanionie i powietrzny Capture The Flag). W sumie gra wydłuża przez to swój żywot, bo fajnie jest sprawdzić jak w każdej z misji wypada statek Maula...

Wolelibyśmy jednak trochę więcej zabawy dla jednego gracza.



nowego. Choć chłopakom Lucasa się udało, ale o tym za chwilę. Mamy więc dwa widoki przedstawiające akcję z kokpitu statku, bądź spoza niego. Ten drugi wbrew pozorom nie jest bezużyteczny, ale przez większą część gry pozostaniemy raczej przy pierwszym. Lewa gałka duala pozwala na kierowanie nosem statku, a prawa na tak zwane roll'owanie, czyli obracanie pojazdu. Prócz tego mamy wspomniany gaz, hamulec i fajer.

No i jeszcze jedną istotną rzecz - przybliżanie widoku, czyli z angielska zoomowanie. To właśnie jest ta nowość, kapitalna sprawa. Wreszcie można strzelać do przeciwników znajdujących się dalej, niż tuż przed dziobem naszego statku. Zoomowanie odbywa się przez przytrzymanie przycisku i jest błyskawiczne, a po puszczeniu go widok wraca do normy. W kwestii samej rozgrywki... Cóż, sprawa jest prosta, a nawet dość prostacka. Standard, który ciężko było przeskoczyć i raczej nie to było zamysłem Lucasarts. Namierzamy przeciwnika, strzelamy, namierzamy następnego, strzelamy ponownie i tak dalej. Czasami trzeba gdzieś podlecieć, aby kogoś ochronić i dalej strzelać. Statki, którymi przyjdzie nam latać wprawdzie różnią się od siebie wyglądem, ale jeśli chodzi o sterowanie to sprawiają podobne wrażenie. Ale nie powiem - jest to bardzo przyjemna sprawa. Bo...

## Grafika i dźwięk

Oprawa jest momentami znakomita. Stopniowo, w miarę zagłębiania się w kolejne misje zaczynamy czuć rozmach, z jakim gra została opracowana. Niemal widać te 128-bitów PlayStation 2, gdy na ekranie znajduje się kilkadziesiąt statków jednocześnie! Walczące myśliwce, przesuwanie się na tle planety ciężkie statki transportowe... A do tego wszechobecne (i prześliczne) wybuchy, wyziewy pozostawiane przez dysze statków czy latające dookoła strzały z laserów. Mówię wam - miódzio. Także na powierzchni planet dostrzegamy mnóstwo (po prostu setki!) jeżdżących, stojących, latających przeciwników i elementów konstrukcji. Są nawet cienie rzucane na powierzchnię przez przelatujące pojazdy... Statki transportowe wyrzucają myśliwce, rozpadają się na części pod wpływem ostrzału, pociski rozbijają się o podłoże odłupując jego części. Krótko mówiąc dzieje się naprawdę dużo i przyjemnie w tym uczestniczyć. A pojazdy nie składają się z trzech prostokątów - są ślicznie wymodelowane i naturalnie przypominają te z filmu.

Niestety, nie ma różyczki bez kolców. Animacja potrafi czasem nieprzyjemnie zachrupać i zwolnić, szczególnie w misjach rozgrywanych nad powierzchnią planet. Nigdy jednak nie obserwujemy pokazu slajdów, przez co cały czas mamy kontrolę nad statkiem. Jak dla mnie bomba.

Muzyka i dźwięk to kolejny plus. Nagrane przez orkiestrę



kawałki rewelacyjnie pasują do akcji na ekranie. Tym razem (na szczęście) grane są zupełnie nowe utwory, które brzmią idealnie. Odgłosy podczas wypełniania zadań są znakomite. W niektórych misjach walczymy razem z kumplami, tak więc ciągle ktoś krzyczy, wrzeszczy, prosi o pomoc, ginie w męczarniach... Do tego blasterzy, wybuchy i nieodłączne piszczenie Artuditu (w przypadku Rhysa). No i podczas animowanych przerywników wszystkie kwestie są czytane. Tutaj wprawdzie przydałoby się lepsi aktorzy, ale to co jest wystarcza w zupełności.

## I co dalej?

14 misji to zdecydowanie za mało. Grę można ukończyć w jeden, maksymalnie dwa wieczory. Prawdziwe wyzwanie to zaliczenie wszystkich zadań, a w wyniku tego odblokowanie wszystkich bonusów i dodatków. To już potrwa dobry tydzień. A że naprawdę dobrych gier na PlayStation 2 nie jest w tej chwili zbyt dużo, zdecydowanie warto sprawdzić w akcji tę pozycję. No i do tego gra jest naprawdę fajna.

Gulash

PlayStation 2

8

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 8

MIÓD 7

Wydawca: Activision

Producent: Lucasarts

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Kwiecień

Wykorzystuje: Memory Card 8Mb, Dual Shock 2



# UNREAL

## TOURNAMENT

**Lekarze sądowi są wielokrotnie naciskani przez obrońców: „Czy ten człowiek miał szansę przeżyć? Po jak długim czasie można odratować człowieka, który się utopił?” Odpowiedź na dzień dzisiejszy brzmi: 47 minut pod lodowatą wodą jeszcze nie przekreśla tych szans.**

### JEST DOBRZE

UNREAL TOURNAMENT na Dreamcasta jest moim zdaniem bardziej kompletnym produktem niż ta sama gra w wersji na PlayStation 2.

Z jednej, ale bardzo istotnej przyczyny: w tej grze można łączyć się przez modem z Internetem i grać z innymi ludźmi, a nie z botami. W jednej grze może brać udział jednocześnie osiem osób, co przy czterech w Decekowym QUAKE 3 jest zdecydowanym krokiem naprzód.

Warto spróbować, bo właśnie do tego stworzono UT. Choć lagi są sporym problemem. W nocy jednak jest lepiej... Równie ważne jest to, że konsola Dreamcast kosztuje 699 zł, a nie ponad dwa tysiąki. A więc blisko trzy razy mniej. I między innymi dlatego można wybaczyć lekkie spowolnienia animacji. Zresztą nie są takie, żeby nie dało się grać.

Co jeszcze. Gra w dalszym ciągu jest szybka, efektowna, wciągająca. No i wreszcie - podobnie jak w wersji na PS2 - ktoś wreszcie przemyślał jak powinno w konsolowych grach fpp wyglądać sterowanie przy pomocy joypada. [Gulash]

Ale szansę tę przekreśla rozkawałkowanie ciała. A z tego typu śmiercią będziemy mieli w UNREAL TOURNAMENT do czynienia najczęściej. UT to gra - legenda. Wyznam, że jestem jej wielkim fanem na blaszaku i przelazłem ją tam już dawno - jak zaczniesz grać, nie ma innej możliwości. Ale obiecuję, że ani razu nie porównam jej do wersji PCtovej, poza tym akapitem. Dlaczego? Bo ciężko to zrobić. Obie wersje różnią się kilkoma elementami na plus i na minus (przykład: na DC mapy są mniejsze, ale jest ich znacznie więcej). Wypada jednak zacząć od początku. Mamy daleką przyszłość. Ludzie gnieźdzą się w wielkich miastach i nudzą się tak potwornie, że od dłubania w nosie porobiły im się dziury jak krecie nory. Rząd wymyśla więc zabawę w UNREAL TOURNAMENT. Na specjalnie zaprojektowanych arenach (garaże, fabryki, repliki miast z XX wieku, stacje kosmiczne) porozkładana jest broń i najwięksi wojownicy walczą o wielką kasę i sławę, rozwalając sobie łby. Z punktu widzenia gracza zabawa wygląda tak: mamy grę z punktu widzenia pierwszej osoby, będącą igrzyskami sportowymi, które wiążą się jednoznacznie z zabijaniem. I co? Zaczniemy może od razu wspólnie się rozpywać...

Po pierwsze silnik tej gry. Jest tak sławny, że połknięto go już do kolejnych gier na PCta (m.in. świetny CLIVE BARKER'S - UNDYING). Przerób poligonów, efekty świetlne, możliwości teksturowania - wszystko to sprawia, że mapy do UT wyglądają precyzyjnie. Każda ma swój klimat i wygląda inaczej. Weźmy dla porównania cztery. Raz: garaże z hooverami, stoją lewarki, pacholki, są kanały warsztatowe, lampki, narzędzia. Dwa: gotycki kościół - witraże, świeczniki, tajemnicze ołtarze, całość z cegły i z klasycznymi łukami. Trzy: stacja kosmiczna - komputery, na zewnątrz wielki kosmos,



gwiazdy, ogromna planeta, nad którą lewituje cała arena. Cztery: wawóz w Amazonii - skały, strumyk, wodospady, palmy, tajemnicze groty. Jak widzicie - różnorodność jest przeogromna!!! Każda mapa zrobiona jest nie tylko według pomysłu graficznego, ale także taktycznego. Mamy więc miejsca na samotnych wypiętrzeniach, gdzie można znaleźć karabiny snajperskie i zasiąść do nich, rażąc wszystko co pod sobą. Mamy sekrety, w których najczęściej kryje się Redeemer, czyli działko jądrowe - najpotężniejsza broń UT... Dźwięk. Oprócz podkładu muzycznego, w którym spotkamy dosłownie wszystko - od metalu po ambient, mamy także odzywki współgraczy. Są zaczepki, odgłosy walki, wrzaski. Całość - rewelacyjna. Nie mogło być lepiej. Po prostu stwarza wrażenie totalnego piekła. Żeby jednak nie było nudno, opracowano kilka trybów tej wspaniałej olimpiady przyszłości. Po pierwsze Deathmatch, czyli gra w zabijanie na czas. Zbieramy sobie tzw. fragi - zabijając kogoś zyskujemy fraga, a np. wypadając z areny (dajmy na to w stacji kosmicznej) tracimy go. Każda arena ma określoną liczbę fragów - gdy je zdobędziesz - wygrasz. Są oczywiście mutacje tej opcji, np. Team Deathmatch, gdzie zbiera się punkty dla drużyny. Jedziemy dalej. Domination. Mamy arenę, a na niej

trzy punkty kontrolne. Wyglądają jak wielkie, lewitujące litery „X”. Dotykając ich zaznaczasz je na kolor własnej drużyny. Jeśli przez takiego „X” przejdzie ktoś z drużyny przeciwnej, podświetla na swój kolor. Zabawa polega teraz na tym, że za każde 5 sekund, w których to podświetlony punkt jest twojego koloru, dostajesz punkty. Kto pierwszy uzbiera odpowiednią liczbę punktów -



wygrzywa.

O co więc chodzi? O to, żeby „X-y” były jak najdłużej twojego koloru i było ich jak najwięcej. Dalej mamy Capture the Flag. Trzeba dobiec do bazy przeciwnika, dotknąć jego flagi (ona automatycznie wskakuje na twoje plecy), i teraz dobiec i dotknąć swojej flagi. Jeśli zginiesz po drodze - upuszczasz flagę. A jeśli takiej upuszczonej flagi dotknie ktoś z drużyny przeciwnej (jej właściciel), automatycznie wraca ona na swoje miejsce, w bazie



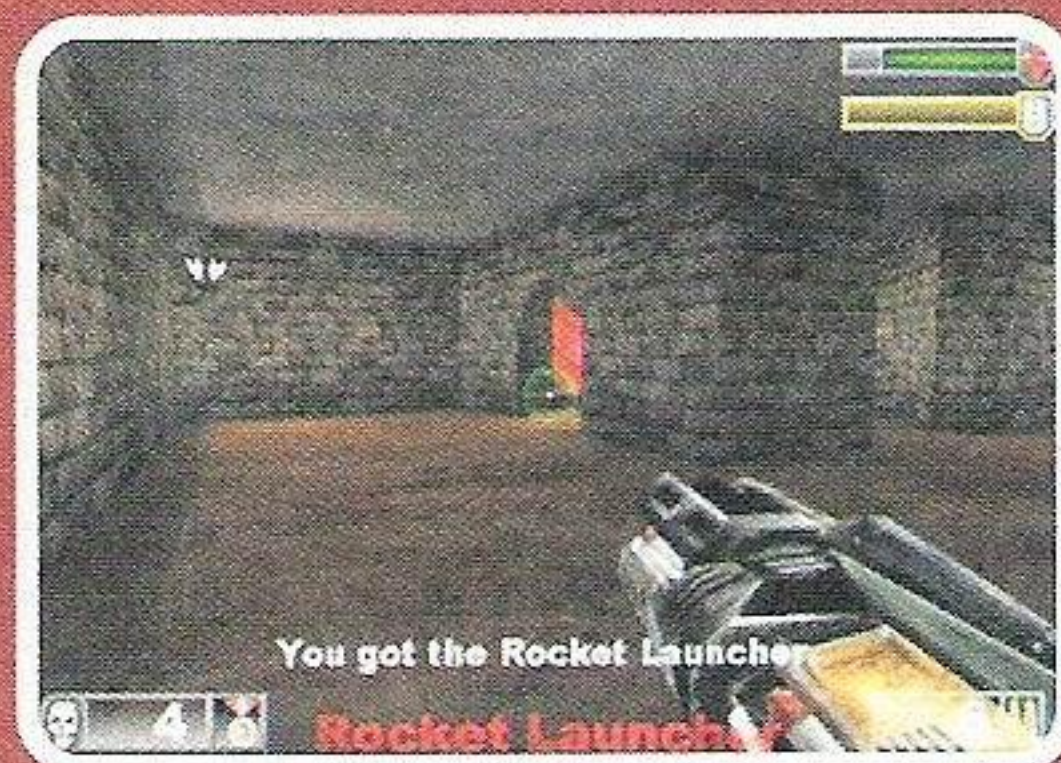


## Taktyki mistrzów Nierealnego Turnieju

Jeśli w ogóle chcesz zaistnieć w społeczności UT musisz nauczyć się kolejno:

- dobrego strafe'owania – czyli chodzenia bokiem. Rzadko kiedy w ogóle będziesz strzelał idąc do przodu;
- skakania – większość akcji przeprowadzisz skacząc, skacze się też nad rakietami i ślamazarnymi pociskami.
- kucania – trudniej trafić kucającego, nie widać tego na botach, ale z ludźmi tak;
- rozkładu broni na poziomie – bez tego ani rusz, znaj położenie ulubionej broni i tam szalej.
- rozkład na poziomie następujących przedmiotów: shield belt, thigh pads, redeemer, rakiety i gwoździownica – piszę o tym osobno, bo to absolutnie najważniejsza rzecz.
- mistrzowie grają na najmniejszej czułości kontrolera (duża dokładność) i wyrzucają z ekranu widok broni (żeby nie zasłaniał pola widzenia).

Z podziękowaniami dla Remka „Siepacza”, za kilka lekcji umierania.



przeciwnika. Ginać można ile się chce, a po śmierci pojawia się w pobliżu swojej bazy. Ostatnia konkurencja, to moja ulubiona. Assault. Jest do wykonania zadanie, na przykład: przy brzegu stoi wojskowy kuter. Wejdź na jego pokład, zniszcz urządzenie zabezpieczające, które znajduje się w maszynowni, a potem uruchom silniki na mostku. Ty pojawia się w helikopterze i skaczesz do wody przy brzegu. Bazą drużyny przeciwnej jest kuter. Oni go bronią. Musisz się wdrzeć i wykonać zadania w określonym czasie. Znowu ginać możesz ile chcesz, ale po śmierci pojawia się w helikopterze, a Twoi wrogowie na kuterze (każdy w swojej bazie). I teraz największy bajer! Runda składa się z dwóch części: najpierw jesteś stroną atakującą, a potem... broniącą! Żeby ukończyć poziom, trzeba wygrać na pozycji ofensywnej i defensywnej, raz po razie. A zadania są bardzo różnorodne. W UNREAL TOURNAMENT na DC aren jest ponad sześćdziesiąt. Do tego można grać na jednym DCku w cztery osoby – konsekwencje tego są oczywiste – klatki z około 30 spadają do jakichś 18 na sekundę i niewiele widać (chyba, że macie plazmowy telewizor). Można jednak połączyć się z netem i posuwać z jakimiś znajomymi. W Polsce dosłownie roi się od graczy, łączących się w klany UT. Na turniejach zagranicznych tej gry wygrywa się już prawdziwe samochody!

Reasumując: grafika, dźwięk, przygotowanie –

absolutnie bez zastrzeżeń. Ostra opcja multiplatyer – do tej gry niesamowita. Na modemie 55600, wbudowanym w DC, obraz może trochę skakać, gdy podłączy się większa liczba graczy. Wygodne ustawienia na padzie (damn! Przesiadka z PCta była niemal bezbolesna). Możliwość podpięcia myszy i klawiatury.

I na koniec: UNREAL TOURNAMENT jest grą lepszą od QUAKE III ARENA. Dla miłośników ostrej jazdy absolutny *must*, bez żadnego zastanowienia. Bawcie się dobrze!

Grabarz

Dreamcast

9

GRAFIKA 9

DŹWIĘK 9

MIÓD 10

Wydawca: Infogrames

Producent: Secret Level

Liczba Graczy: 1-4

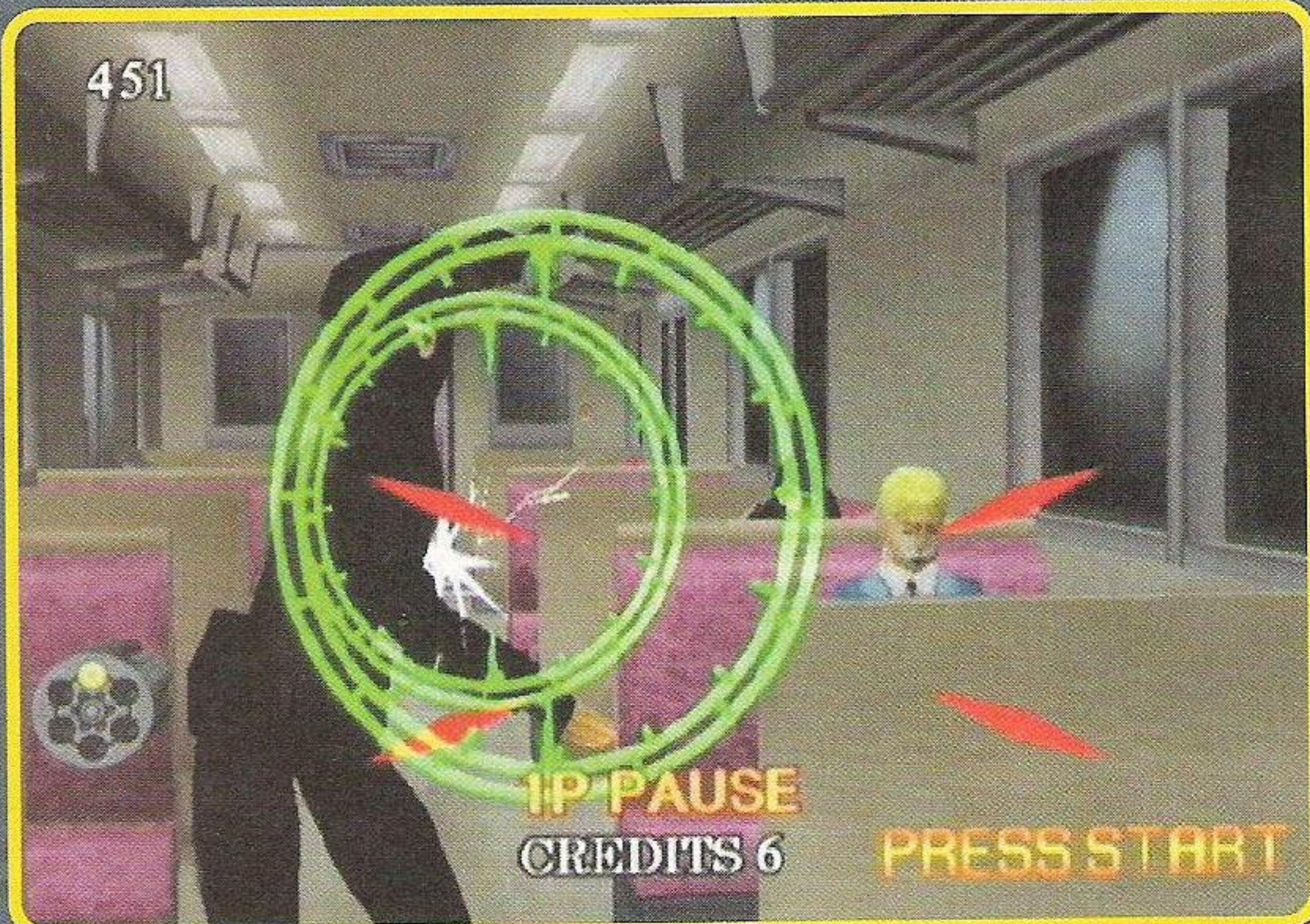
Termin: Kwiecień

Wykorzystuje: VMU, Vibraton  
Unit: Mysz, Klawisz, Modem





Psychologowie postanowili sprawdzić, jak wpływa na odczuwanie starości wychowywanie się z dziadkami. Okazało się, że jeśli wychowywałeś się z dziadkiem, to będziesz lepiej rozwijał się w młodości, ale szybciej zniedołężniejesz. Lepiej trzymają się ci, którzy wychowywali się z rodzicami, a ich dziadkowie mieszkali gdzie indziej.

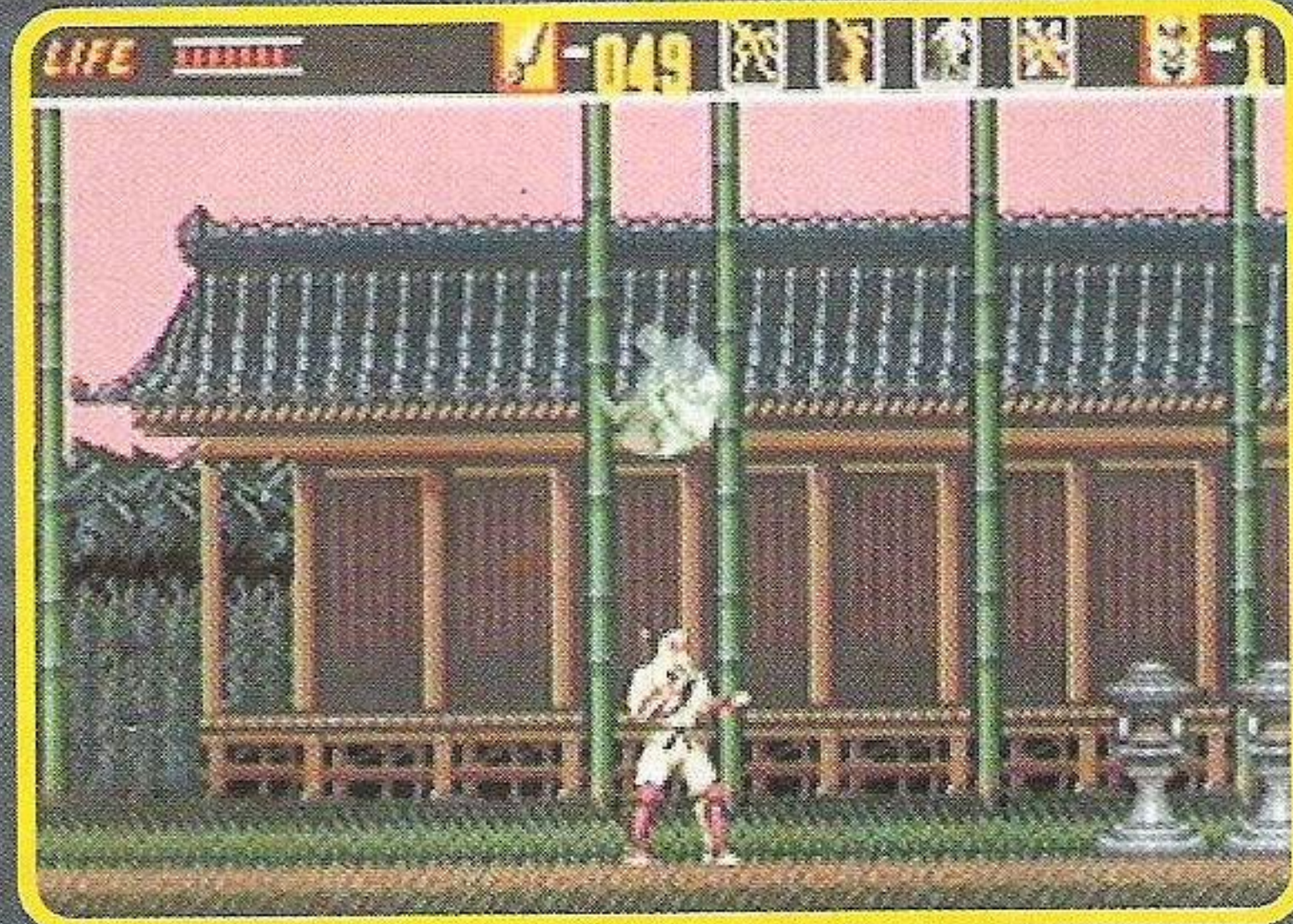


# SEGA SMASH PACK vol. 1

## STARA SZKOŁA NA MAKSA!

Aż tza się kręci w oku... Ale jak zwykle to bywa z takimi produkcjami kręci się jedynie przez chwilę. Po odpaleniu packa i pogranii przez 5 minut w każdą nie włączycie tego więcej. Chyba, że ktoś ma wspaniałe wspomnienia związane z jedną z gier, jak na przykład ja z VECTORMANEM. Do dziś uważam, że jest to z jedna z najlepszych platformówek 16-bitowej ery. Ale z innego punktu, jak widać po tekście Grabarza zajarzanego Złotą Siekierą, może być inaczej. Dobrze, że jest VIRTUA COP 2 na pistolet... Teraz gdyby Sega wydała jeszcze na DC remake PANZER DRAGON SAGA, którego nie zdążyłem skończyć, a musiałem oddać. Do dziś tego żałuję. [Gulash]

O dziadkach mowa, bo trafiło w końcu SEGA to, co Nintendo produkuje na GameBoya COLOR już od dawna: SEGA SMASHPACK VOLUME 1, czyli zestaw gier-dziadków znanych ze starych konsol Segi. Na płycie mamy dwanaście tytułów. Pojedźmy sobie ładnie... SONIC THE HEDGEHOG – czyli przygody biegającego jeżyka (widać z zatwardzeniem). Platformerek 2d, język biega i zbiera pierścienie. Jak zwykle – da się grać, jak się dobrze zaprzeć. Znam dwa miejsca, gdzie stoją jeszcze automaty z tą grą – jeden z nich poziomy. ALTERED BEAST – koszmar nad koszmarami. Kolesie zmienia się w zwierzofaka i sunie przed siebie udając, że ma jakieś szanse z przeciwnikami, którzy bezlitośnie wykorzystują fakt, iż mają po trzy klatki animacji. W żaden sposób nie da się grać. Wygląda średniacko (generalnie). GOLDEN AXE – ta gra była kiedyś moim bóstwem. Patenciarska, na dwie osoby. I nawet dałoby się zagrać raz, czy dwa... ale nie z tym dźwiękiem!!! Na Boga! Jakbym siedział u dentysty, którego córka uczy się grać na białafajce... Koszmar!!! Tu jest ta dłuższa wersja, z 7 leveliem. REVENGE OF SHINOBI – idzie ninja w



prawo i leje kolesi. Kolesie udają, że się bronią – w każdym razie to co robią nie ma znaczenia, bo nawet jak stoją tyłem, to mogą zablokować (Johnny „Stalowe Pośladki”). Do niczego. STREETS OF RAGE 2 – gra ratująca honor „chodzonek w prawo” w tym superzestawie. Pomysłowa, jest kilka combosów, spektakularna. Kapka ponadczasowego miodu. VECTORMAN – platformerek. Bohaterem jest kolesie zrobiony z kilku kulek. Animacja perfekcyjna – weszę tu dziadka RAYMANa. Najlepszy platformer na płycie. Niestety – trudny. PHANTASY STAR II i SHINING FORCE – dwa eRPeGi, z którymi nie zostawiłbym swojego dziecka sam na sam. Brzydkie i nudne. W żaden sposób... WRESTLE WAR – wolna amerykanka. Ja cię... Ale makabra! Nie wyobrażam sobie, żeby ktokolwiek w to kiedykolwiek grał. Jest po prostu nie do ruszenia. COLUMNS – nieco zmodyfikowany TETRIS. Gdyby nie SEGA SWIRL (patrz dalej) byłaby to najlepsza gra logiczna na płycie. Jest średnia i spokojnie da się grać. SEGA SWIRL – fajna gra logiczna. Odpalając się, informuje, że jest Powered by Windows CE. To nowa gra i jest grą logiczną. Zabawa polega na zaznaczaniu pól w formie Dreamcastowych „świrków”. Fajna zabawa, a w rogu siedzi śmieszna glista i robi miny. VIRTUA COP 2 – Ufff... Żeby nie ta gra, dałbym równe dwa całej płycie. VC2 sprawia, że można spokojnie kupować tę płytę. Otóż VC2 też jest Powered by Windows CE. Krótko mówiąc wygląda... Rewelacyjnie! Zupełnie normalnie się gra... khem – normalnie. Gra się świetnie! Pamiętajcie, że VC2 pochodzi z czasów, kiedy Sega wiedziała doskonale jakie gry wykladać na półki. Dla

fanów zaś VIRTUA COP 2 – niespodzianka. Otóż dodano nowe lokacje. W pewnych momentach gry (np. w metrze, na zaawansowanym poziomie) mamy rozdwojenie się „szlaku” i – jak zwykle w tej grze – musimy strzelić w wybrany drogowskaz, żeby pójść odpowiednią, ulubioną trasą. I co zastajemy? Jeden drogowskaz: „Original”, drugi: „DC”. Są też perony z tabliczkami „Dreamcast Station”... Na każdym kroku widać, że gra została ulepszona. Wspaniała sprawa. Jeśli po THE HOUSE OF THE DEAD 2 jesteście miłośnikami shooterów – spokojnie uderzajcie w ten tytuł. Ale jak prezentuje się cała płyta? Na pewno ma wartość kolekcjonerską. W wiele gier zagrać tylko raz. Co najmniej trzy z nich jednak, są na odpowiednim poziomie by bawić się nimi dłużej. VIRTUA COP 2 zaś jest pełnoprawną użytkowniczką tej płyty. Zdecydowanie rodzynek i zaskoczenie niesamowite! Tak więc decyzję musicie podjąć sami, ważąc doświadczenia z przeszłości z wymienionymi tu grami.

Grabarz



Dreamcast

GRAFIKA 3

DŹWIĘK 0

MIÓD 4

Wydawca: Sega  
Producent: Sega  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Kwiecień

Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit, Gun



**Okazuje się, że jeśli dokonasz moralnej krzywdy, żeby nadrobić swoją reputację musisz zaliczyć średnio dziesięć dobrych uczynków. Ale jeśli nie wyjdzie ci coś związanego z twoimi zdolnościami – wystarczy jeden uczynek, żeby ludzie zapomnieli o wybruku.**

**S**komplikowane to postrzeganie społeczne, nie? To na deserek, w nagrodę, że tak ładnie się uczycie, mam recenzijkę prostej gry: CHARGE'N'BLAST. Chodzi o prastary japoński mit nawiedzania miast przez wielkie, koszmarnie potwory. Bohater w intrze tej gry mówi tak: „Nie obchodzi mnie skąd przyłazą te dziwactwa i dokąd idą. Obchodzi mnie moje zadanie: rozpieprzyć je!”. Yeah... Twardzielec. Ideę znacie. Gdyby jednak chcieć tej grze nadać pełny tytuł, brzmiałby on:

# CHARGE'N'BLAST

„Ładuj, Rozwalaj i Unikaj”, a nie „Ładuj i Rozwalaj”. W tym zawiera się cała idea gry. Na pierwszym planie my (ludzik – do wyboru w grze jest kilka różnych). Można ustawić widok z pierwszej osoby. I zaczynamy jatkę. Przypomina mi to trochę HOUSE OF THE DEAD – wyłazą potwory, a my je

więcej celować. Tak więc, jak powiedziałem: ładujemy, strzelamy, unikamy.



Załatwimy wszystkie potwory – przenosi nas do następnej lokacji. I tak na okrągło.

Zalety: super wybuchy, całkiem elegancka grafika (buu... zwalnia, jak dużo się dzieje), szansa na wyżycie się idealna, można grać w dwie osoby  
Wady: dźwięk (koszmarek), długość gry – niestety jest za krótka, a mamy tylko jedną ukrytą opcję. Spokojnie mógłbym dać jej siedem, gdyby nie fakt, że na jedno posiedzenie można ją skończyć. Ciekawi mnie dlaczego koderzy nie kontynuowali tego pomysłu.

Wystarczyło pododawać potworki. Jest godzilla, rekiny, pchły, komary, mrówa... wszystko gigantyczne. Otworzyć atlas zoologiczny i jazda! Ale skoro się nie chciało...

Grabarz



rozwalamy. Różnica taka, że: a) możemy unikać (w prawo i w lewo), b) potwory wyłazą wszystkie naraz i się pałętają, a my je kolejno eliminujemy. Spusty na padzie to uniki, abxy – ładowanie i strzały, gała – celownik. Generalnie zwierzaki namierzają się same, trzeba tylko mniej

całkiem elegancka grafika (buu... zwalnia, jak dużo się dzieje), szansa na wyżycie się idealna, można grać w dwie osoby  
Wady: dźwięk (koszmarek), długość gry – niestety jest za krótka, a mamy tylko jedną ukrytą opcję. Spokojnie mógłbym dać jej siedem, gdyby nie fakt, że na jedno posiedzenie można ją skończyć. Ciekawi mnie dlaczego koderzy nie kontynuowali tego pomysłu.

Dreamcast

6

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 5

MIÓD 7

Wydawca: Hicat  
Producent: Sims  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Kwiecień

Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit

# ARMY MEN WORLD WAR FINAL FRONT

**Wylczenia taktyków wojskowych doprowadziły ich niegdyś do wniosku, że ponad sześćdziesiąt procent żołnierzy biorących udział w działaniach militarnych nie ma wpływu na ich zakończenie.**

**N**o ja mam rozszerzenie tej ciekawej zasady: żadne nowe ARMY MENy nie mają wpływu na to, jaką mam o nich opinię. Dla wszystkich, którzy zaczynają lekturę N+ od tego numeru przypomnę, że seria ARMY MEN to wojenne przygody plastikowych żołnierzyków. Strzelają, latają – robią co mogą. Seria jest długa i generalnie albo średnia, albo słaba. Co tym razem? Otóż okazuje się, że jest jeszcze gorzej. Nie pamiętam już, żeby ARMY

MENy były tak słabe. Zaczniemy może od plusów... Hmm... Khmm... Chwileczkę... No – dodano łódź podwodną do obsługi. Piszą, że dodali czołg i jeepa, ale chyba pamięć potracili, bo te dwa pojazdy już dawno były w użyciu. No dobrze – co do gry... Właściwie o grafice mogę powiedzieć tylko tyle, że wygląda jak czyrak na tyłku pawiana. To już jest bezczelność robić takie

numery. Koderów pika równo, że łamie się wszystko, że piksele są wielkości Titanica, że żołnierzyki wyglądają jak kaszanka, na którą ktoś naciągnął prezerwatywę... Co to jest? Czy państwo mogliby się jakoś powstrzymać? Grać absolutnie się nie da. Skończyły się czasy, kiedy widziałeś to, po czym idziesz, widziałeś amunicję, itp. Nie wiesz, czy ludzik przed tobą jest żywy, czy martwy... Czy jest wrogiem, czy



kolegą z armii. Przekonasz się w ostatnim momencie, jak cię poczęstuje ołowiem w oko. Pojazdy to jakiś śmiech! Po co to komu? Czyżby ta łódź podwodna, która pływa z gracją rzuconego do kałuży ziemniaka, była pretekstem do stworzenia całej gry? Jeśli tak, to absolutnie nie mamy o czym mówić. W ARMY MEN FINAL FRONT gra się niczym w jakąś podręczną grę sprzed kilku lat! Może panowie z 3DO zabrałoby się za coś nowego? Pouczyli grafiki, popatrzeli jak wyglądają żołnierzyki, zamiast szukać inspiracji wrzucając do kałuży warzywa.

Grabarz



PlayStation

4

GRAFIKA 3

DŹWIĘK 6

MIÓD 3

Wydawca: 3DO  
Producent: 3DO  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Kwiecień

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card





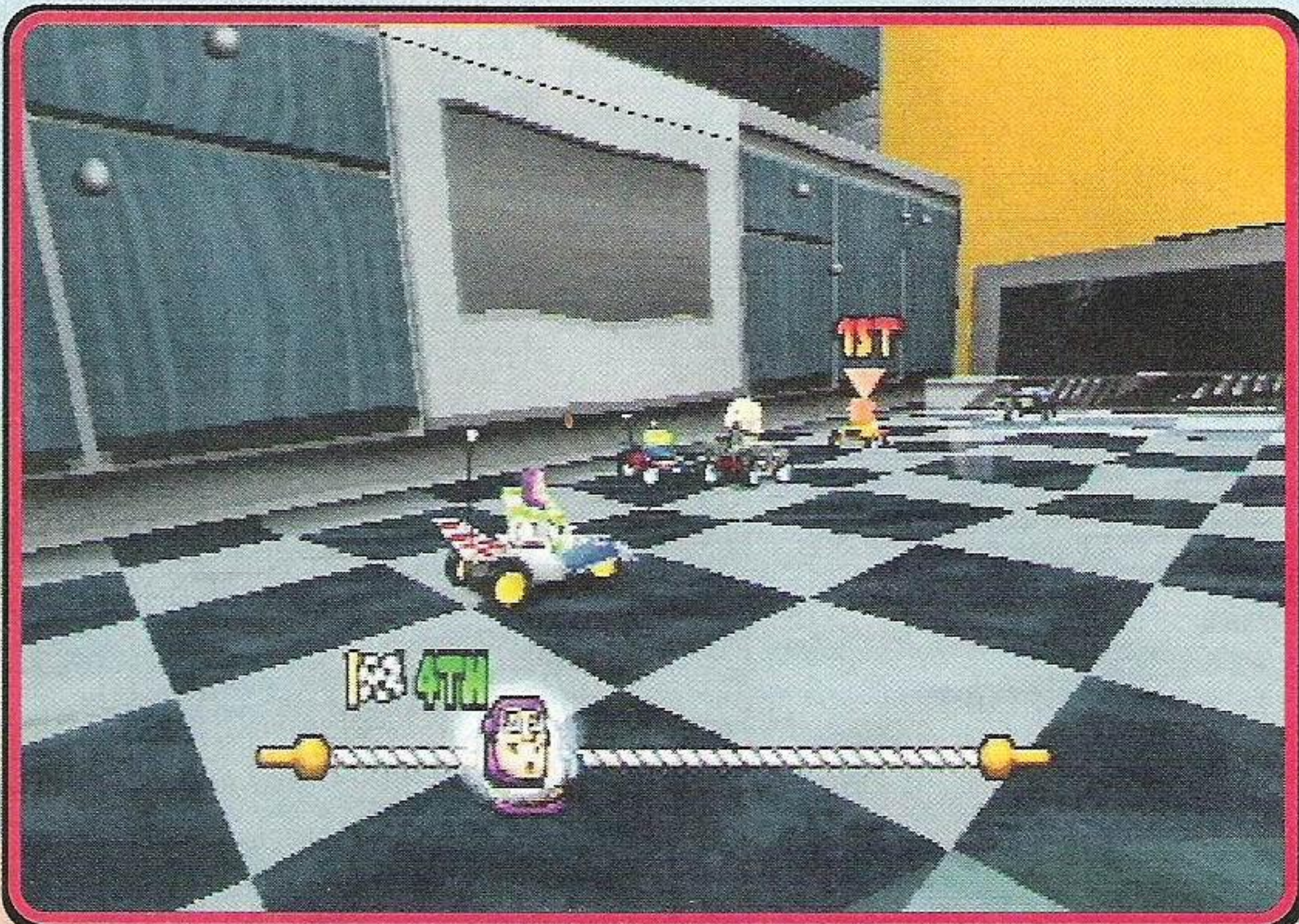
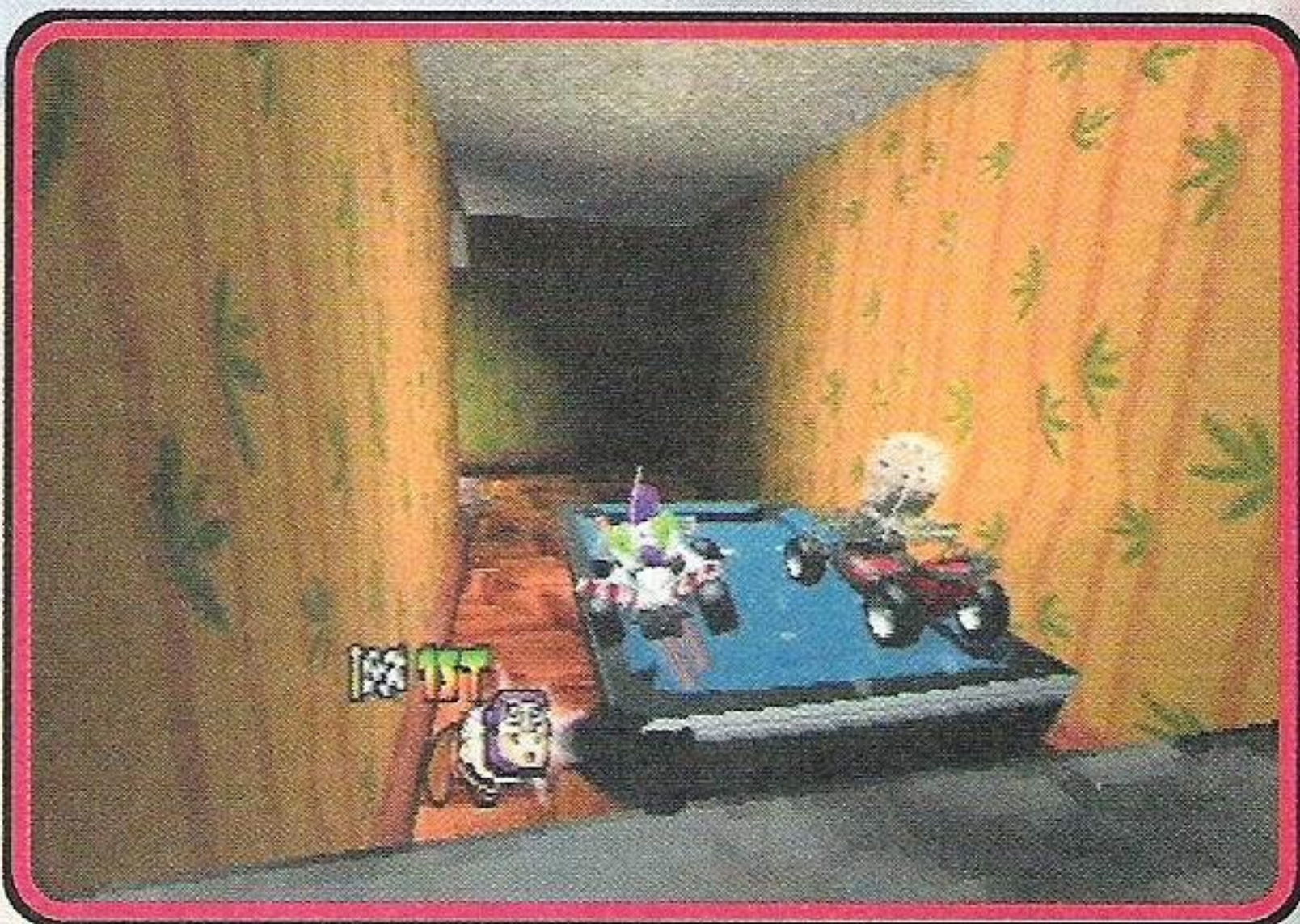
Hej, zobaczcie co też kot przyniósł. Niewiarygodne-kolejne wyścigi kartów. Jest to chyba najbardziej eksploatowany obecnie gatunek w grach video. Naprawdę ciężko jest coś nowego w tej materii wymyślić. Czy udało się to TSR?

#### Kulio.

Na początku myśleliśmy, że to kolejny nabijacz kasy dla właściciela licencji, gra zrobiona na szybko i bez pomysłów. I choć rzeczywiście grę stworzono w niecałe pół roku, to jest naprawdę świetna! Przede wszystkim wspomniana różnorodność i mnogość patentów skutecznie wydłużających czas rozrywki. Ale chłopaki z Traveller's Tales to nie amatorzy - wcześniej stworzyli takie bajki jak SONIC R na Saturna (miodzio!) oraz MUPPET RACE MANIA. Przykre jest jedynie to, że w tym miesiącu to najlepsza gra, jaka ukazała się na PlayStation. [G-Ash]



się być skrótem, jest jego przeciwieństwem) oraz ślepe zaułki. Sterowanie nie odbiega od standardu. Jest proste i łatwe do opanowania jak zrobienie jajecznicy. Fizyka rządzi się swoimi kartowymi prawami, wszystkie wózki są lekkie,



# TOY STORY RACER

leciutecznie i odbijają się od siebie jak szalone, a akcja w podczas jazdy w peletonie nie zwalnia ani na moment. Różnorodność to pierwszy krok do sukcesu w grze, która w swym założeniu jest bardzo wtórna. Producentom powiódł się plan utrzymania graczy w hipnozie przed telewizorem. Oczywiście nie udało się to, gdyby nie przyzwoita oprawa graficzna.

W tym przypadku jest nawet lepiej niż przyzwoicie. Gra jest efektowna, przyjemna dla oka i szybka. Trasy są dopracowane i bardzo kolorowe. Efektowne, błyszczące tekstury pokrywające podłogę, między innymi w kuchni i na torze do kręgli. Mamy też dużo obiektów, mnogość szczegółów w polu widzenia oraz lokacje żywcem przeniesione z filmu. Oczywiście same pojazdy i postacie są również bardzo ładnie wykonane.

Dźwięk z niejakim trudem nadąża za grafiką. Muzyczki są do bólu infantylne, ale gra jest z założenia przeznaczona raczej dla młodszych odbiorców. Maluchom będzie się podobać. A starsi - cóż, im pozostaje się przyzwyczaić lub wyłączyć ją i słuchać swojej ulubionej muzyki płynącej z innego źródła. Reszta dźwięków to standard: postacie pędzące po torach nieustannie sobie dogadują, a wszystkie teksty akcentowane są odgłosami nieustannych kolizji i fruujących wkoło power up'ów.



Dzieje się dużo i fajnie się dzieje. Naprawdę bardzo dobra, ładna i wciągająca gierka. Polecam - tym bardziej, iż dla dwóch graczy jest równie dobra jak dla samotników. Na koniec świata... I jeszcze dalej!

Marcellus

PlayStation

7

GRAFIKA 9

DŹWIĘK 7

MIÓD 6

Wydawca: Eidos  
Producent: Capcom  
Liczba Graczy: 1-4  
Termin: Marzec

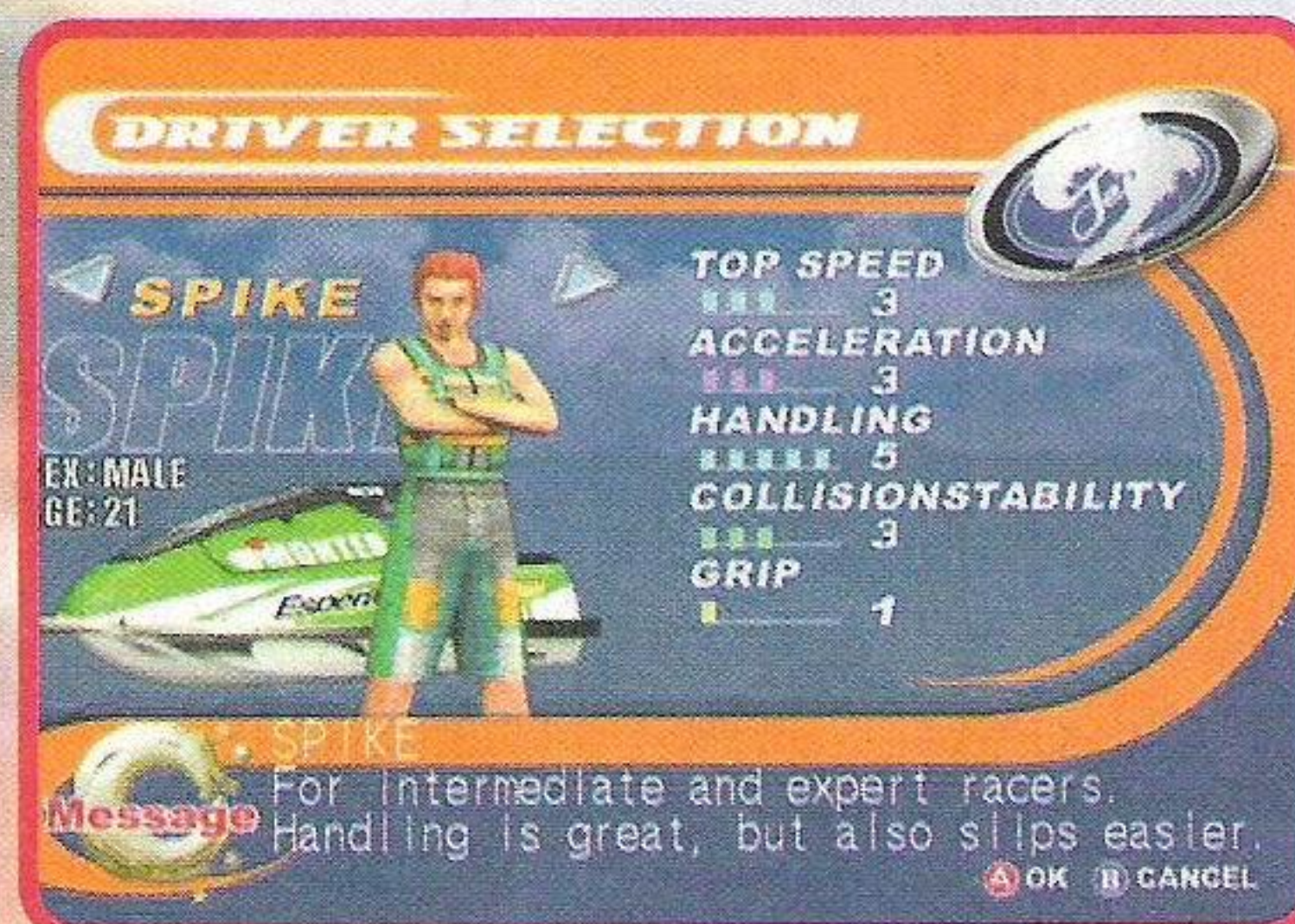
Wykorzystuje: VMD, Jump Pak



Ludzie wnioskują bardzo nierealistycznie – jeszcze wam powiem. Otóż wszystko co nieznane wydaje im się pozytywne. Ale w momencie, gdy poznają to i usłyszą pierwszą złą informację od razu przestawiają się na myślenie, że musi to być złe.

J a też się na tym złapałem, grając w SURF ROCKET RACER. Gra jest wyścigiem skuterów wodnych (które, jak pamiętacie, wymyślono specjalnie na potrzeby filmów z Jamesem Bondem). Opcje następujące: wyścig, czasówka, triki, przeszkody. Wyścig i czasówka – wiecie. Można także robić tricki, które polegają głównie na tym, żeby np. skakać z wodospadu tak, by trafić w zawieszony w powietrzu tabliczki. Albo można pływać przebijając leżące na wodzie balony. Wszystko ciekawe. Tory – owszem, nie powiem. Jest Manhattan, jest Amazonia, jest Rzym, Bahamy – zgrabnie i ciekawie skonwertowane klimaty. Pewnie spytacie jak to się stało, że np. Manhattan, czy Rzym są torami do skuterów wodnych? Otóż odpowiedź jest prosta – zalano je wodą. Wygląda to niesamowicie, bo są normalne skrzyżowania w wodzie (Rzym wygląda jak Wenecja...), a na to oczywiście skocznie i tunele. Na plus także efekty wodne – pluski, fale – bajerek. Ostro się na nich skacze, a postacie o co lepszych parametrach ledwo trzymają się tafli! Zapomniałem bowiem napisać, że można wybierać ludziki o całkiem złożonych statystykach. A co ciekawsze te statystyki się sprawdzają i mają istotny wpływ na rozgrywkę. Kolesz z większym przyspieszeniem będzie na pewno świetny dla początkujących, którzy dopiero co rozpoczynają karierę z SRR i będą obijać się o przeszkody. Jednakże jego wada jest mniejsza szybkość. Taka wada staje się jednak zaletą przy wysokiej fali. Okazuje się bowiem, że najszybsi zawodnicy są tak konkretnie wysyłani przez fale w powietrze, iż trudno nimi sterować. Coś za coś – fajnie. Co na minus? Niestety opcja gry na dwóch graczy. To, co dzieje się na ekranie, przeraża nawet producentów Pampersów. Znikają detale, klatki animacji giną jedna po drugiej... smutna scena. Aż nieprawdopodobne na jakich granicach wytrzymałości pociągnął kod SRR! Po wtóre realizm – rozumiem, że ktoś może skakać z kilkudziesięciu metrów... ale tylko wtedy, gdy spada na pochyły grunt. Tymczasem zawodnicy SSR wpadają

# SURF ROCKET RACERS



pionowo do wody, zanurzają się na dwa metry ze swoim super-kuper skuterem i wypływają jakby nigdy nic. To nie jest dobra metoda na pozyskiwanie zaufania graczy – lekko mówiąc – łatwizna. Może jakieś pochylnie na lądowisku, albo wręcz lądowanie na śniegu. Heh – mogłoby być fajnie. Tak samo rzecz ma się z krajobrazem – póki jedziecie w jedną stronę wszystko jest ok, ale spróbujcie się odwrócić a okaże się, że część elementów zniknęła. Tylko... kto będzie jeździł w drugą stronę? Ciężko więc oceniać. Ta szóstka, którą wystawiłem jest średnią z całości. Jeśli będziecie grać sami –

spokojnie. Choć najrzadziej używaną opcją będzie pewnie wyścig. Jeśli zaś macie rodzeństwo, z którym lubicie pogrywać codziennie – SRR absolutnie nie jest grą dla dwóch graczy. Tylko dla samotników i – powiedzmy sobie szczerze – nie ściągnie kogoś, kto nie miał słabości do ekstremalnych sportów wodnych. Mała dawka pozytywnego nastawienia bardzo wskazana.

Grabarz

Dreamcast

6

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

MIÓD 6

Wydawca: Crave

Producent: Cri

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Kwiecień

Wykorzystuje: VMU  
Jump Pak



# RING of RED II

**Nie spodziewałem się, że moja ulubiona gra na PS2 pojawi się w wersji zrozumiałej dla nas tak szybko. A jednak...**

Od samego początku ta gra Konami budziła moje pożądanie. Kiedy parę miesięcy temu w ręce wpadła mi wersja japońskojęzyczna zacząłem bawić się nią w wolnych chwilach. W sumie przejście kilku pierwszych misji zajęło mi około dziesięciu godzin, jednak strasznie ubolewałem nad całkowitym brakiem możliwości zrozumienia tego co co właściwie biega. Nie chodziło nawet o poruszanie się czy walkę, ale po prostu jak na grę z wątkiem strategicznym przystało, RING OF RED jest dosyć złożony. Na szczęście, albo i nie, jakiś nieznan mi do dzisiaj dżentelmen z redakcji, który opisywał coś na PS2 skasował mojego kulkugodzinnego save'a z karty pamięci i moja motywacja do skończenia gry prysnęła. W sumie nawet się ucieszyłem. I tak sobie rozmyślałem o ROR z rozrównaniem w oczekiwaniu na angielskojęzyczną grę, i czekałem i wreszcie się doczekałem.

Jak być może pamiętacie (a powinniście, bo gra gościła u nas na okładce 26-ego numeru) ROR jest dosyć nietypowym połączeniem gry strategicznej z symulatorem mechów. Obydwa elementy nie są jednak zrealizowane przez

maniaków. Prawdę mówiąc ROR jest zręcznościowym, uproszczonym symulatorem mecha, w którym dosyć istotną rolę odgrywają podstawowe elementy taktyki. Cała gra podzielona jest na trzy zasadnicze części. Pierwsza to briefing i wszystko co jest z nim związane. Akcja rozgrywa się w alternatywnej rzeczywistości, takiej, w której Japonia pogwałciła

Poczdamskiej i wpadła w sidła męczącej wojny domowej. Kraj podzielił się na dwie walczące ze sobą części - północną i południową i to właśnie w takich realiach przyszło nam wziąć ster spraw w swoje ręce. Na ekranie śledzimy poczynania młodego Niemca po mieczu i Japończyka po kądzieli - Masame von Weizeggera. Jest on młodym pilotem testowym mechów - następców czołgów znanych z II WŚ. Mechy te, zwane tutaj AFW występują w kilku rodzajach i ze względu na swoją mobilność w rejonach o bardzo nierówno ukształtowanym terenie (takim jak obszar Japonii właśnie) stanowią podstawowe narzędzie walki w wojnie walczących ze sobą narodów. Historia losów głównego bohatera opowiadana jest przy pomocy prostych rysunków oraz czarno-białych fragmentów filmów dokumentalnych. Bardzo ciekawy i oryginalny pomysł, który w dodatku dobrze się sprawdza. No, ale wróćmy do rzeczonych wcześniej trzech

trybów. Briefing, jak to zwykle w grach bywa,

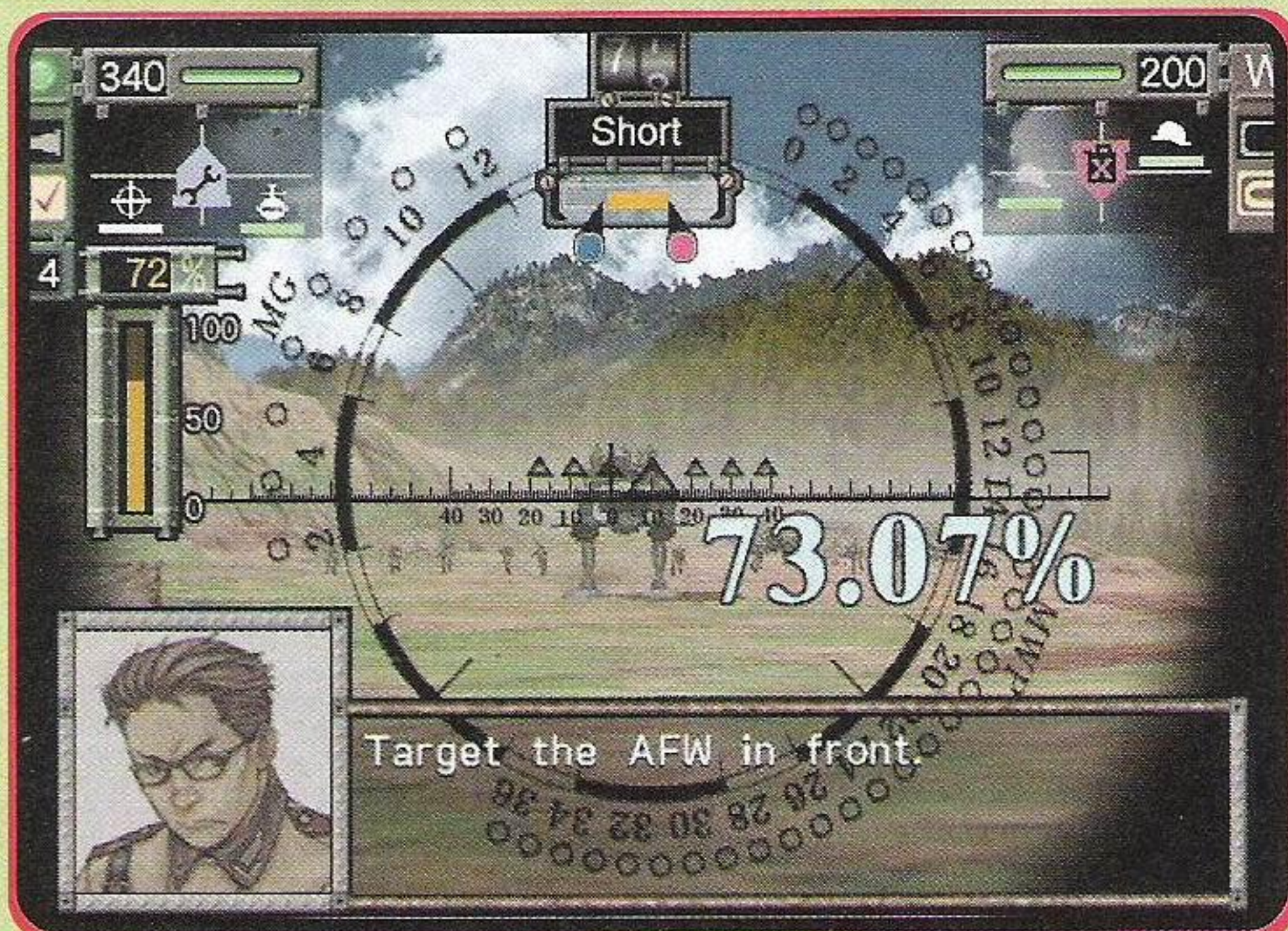
wprowadza nas w sytuację poprzedzającą starcie, w którym będziemy brali za chwilę udział. Możemy obejrzeć tu wszystkie dostępne mechy wraz z ich pilotami (każda postać ma swojego mecha i jest do niego przypisana), obejrzeć i wybrać żołnierzy do oddziałów wsparcia, ponadto mamy okazję zapoznać się z poradnikiem wyjaśniającym podstawowe założenia gry, a także możemy zachować stan gry oraz poczytać o przebiegu

dotychczasowych misji.

Po zapoznaniu się z celami i wybraniu odpowiednich żołnierzy ruszamy na mapę bitewną. Mapa jest polem składającym się z małych kwadratów. To po nich poruszają się mało okazałe figurki symbolizujące nasze siły. Podczas poruszania się po mapie napotykamy przede wszystkim przeciwników, ale nie zabraknie też miast, osad i innych zabudowań, które warto jest zajmować. Szczególnie te z gwiazdkami - w nich kryją się żołnierze, którzy przystają do naszych. O ile konsolowi przeciwnicy nie dotrą do nich jako pierwsi...

Na mapie warto jest zwrócić uwagę na kilka czynników. Bardzo istotną rolę odgrywają różne rodzaje terenu. Zatrzymanie się na nieodpowiednim (np. mokradłach) powoduje, że na następny ruch danym mechem musimy czekać o wiele dłużej, niż gdyby zatrzymał się na drodze. A ponieważ poruszanie się po mapie ma przebieg turowy, musimy starać się nie dopuszczać do zbyt długich przestoju. Dodatkowym bodźcem w tym kierunku jest płynący czas. Każde posunięcie na planszy to upływ czasu. A ten jest ograniczony, należałoby dodać. Częstym ograniczeniem misji jest właśnie tykający zegar, więc nasze działania muszą być zaplanowane starannie. Szczególnie w późniejszych misjach, kiedy czasu może po prostu zabraknąć.

Miejsce pobytu na mapie odgrywa jeszcze jedną istotną rolę. Od tego w jakim położeniu względem przeciwnika zatrzymamy się i przypuścimy atak zależy późniejsze położenie na polu bitwy. Jeżeli zaatakujemy go z odległości dwóch pól (dostępne tylko dla ciężkich mechów) - na polu bitwy będzie





## WALKA MECHÓW

Walka mechów jest równie prosta. Mamy do dyspozycji po trzy biegi - do przodu, stój i do tyłu, oraz możliwość strzału: zwykłego oraz specjalnego. Przeciwnik - to samo. Ponieważ rodzaje oraz skuteczność ataku zależą od dystansu od przeciwnika - manewrowanie manetkami staje się całkiem ciekawe. I przypomina jazdę czołgiem. Strzelanie, poza specjalnymi atakami, wygląda w ten sposób, że po naładowaniu pocisku przygotowujemy się do odpalenia, a potem próbujemy w odpowiednim momencie nacisnąć strzał. Odpowiedni moment oznacza tu złapanie wroga w rozchwiany (niczym podczas pojedynku ze Sniper Wolf w MGS'ie) celownik i tyle. Z czasem celownik uspokaja się, ale to zabiera cenne sekundy. A w tym czasie przeciwnik celuje w nas. No i poza tym na rozstrzygnięcie wyniku mamy każdorazowo równe 90 sekund. W tym czasie można oddać kilka w miarę wymierzonych strzałów i efektywnie wykorzystać piechotę. Limit czasu bardzo podnosi dynamikę gry - dzięki temu starcia są konkretne i emocjonujące.



dzielił nas spory dystans. Jeżeli staniemy na polu sąsiadującym z przeciwnikiem tylko poprzez krawędź - znajdziemy się w średniej odległości od wroga. Podejście na pole sąsiadujące z nim bezpośrednio owocuje bliskim dystansem dzielącym nasze jednostki na polu bitwy.

No tak, pole bitwy. Tutaj gra pokazuje swój lwí pazur. Grafika jest porządna - bez większych bajerów, jednak nie można odmówić sceneriom pewnego uroku oraz pewnej różnorodności. Zmieniają się też pory dnia. Ale za to mechy... Ach, te mechy. Po prostu nie mogę przestać zachwycać się ich specyficznym wykonaniem. One po prostu wyglądają jakby były prawdziwymi sprzętami wykorzystywanymi w II WŚ. Jeżeli podobało się wam anime "Kishin Corps" - będziecie w niebie. Jeżeli nie, ale macie trochę wyobraźni - też was porwie.

Walka jest dosyć prosta. Jedyne co kontrolujemy to położenie wspierających oddziałów, moment i rodzaj ataku oraz położenie względem przeciwnika. To pierwsze nie jest skomplikowane. Oprócz naszego i wrogo mecha, w każdym starciu biorą też udział po trzy oddziały piechoty z każdej strony. Dwa oddziały twarzą naszemu mechowi jako wsparcie, natomiast jeden zasiada na samych mechu. Rodzajów



jednostek jest sześć - są zwykli piechurzy dobrzy do walki z innymi żołnierzami, są goście z wyrzutniami dobrzy na mechy, saperzy (zwani tu mechanikami) usuwający i ustawiający przeszkody na polu bitwy, zwiadowcy-snajerperzy badający sytuację na polu bitwy, są sanitariusze leczący ludzi oraz zaopatrzeniowcy naprawiający mechy. Dodatkowo każda z tych grup ma specjalne zdolności do wykorzystania na polu bitwy. Może być to stawianie min, zagrzewanie towarzyszy do boju, salwa z karabinów lub atak granatami na wrogo mecha. Sprowadza się to do tego, że przed walką wybieramy odpowiadających nam żołnierzy, potem ustawiamy ich na skrzydłach i na mechu, a dalej już tylko nakazujemy im wysunąć się przed mecha (gdzie mogą wykonać swoje popisowe numery, ale są przy tym narażeni na ataki wroga) lub schować się za niego (gdzie są bezpieczni, ale nie mogą wykonywać technik ofensywnych). Proste, ale w połączeniu z różnymi zachowaniami tych samych żołnierzy u wroga staje się całkiem ciekawe.

Cała gra zamyka się w dwudziestu misjach o stopniowo wzrastającym poziomie trudności. Z biegiem czasu zyskujemy nowe specjalne ataki, nasi podopieczni podnoszą swoje umiejętności (w grze sporo jest tabelek oraz różnorodnych cech) a fabuła opowiadająca o tajemniczym Karmazynowym Widmie - weteranie wojny w Wietnamie zaczyna coraz bardziej wciągać. W sumie ROR jest grą na długi czas - misje potrafią trwać po kilka ładnych godzin, a save'ować podczas ich trwania się nie da. Na szczęście ich poziom pozwala na kończenie poszczególnych zadań bez wrywania sobie włosów z głowy. Tylko, że naprawdę są czasochłonne.



Oprawa gry jest bardzo dobrze dopasowana do zaproponowanych przez autorów realiów. Nie byłbym w stanie lepiej wyobrazić sobie wydarzeń, w których bierzemy udział, a charakterystyczne wdżianka żołnierzy przypominające mundury z II WŚ oraz mechy bardzo podnoszą atrakcyjność gry. Oprawa dźwiękowa także nie wypada najgorzej (muzyka - spokojna, a dźwięki dosyć realistyczne), chociaż gra prosi się o dubbing. Zobaczmy - może w sequelu, którego z niecierpliwością już oczekuję. Daję ósemkę, ale dla mnie - to prawie jest dziewiątka.

Banan

**PlayStation 2** **8**

|         |   |                |          |
|---------|---|----------------|----------|
| GRAFIKA | 8 | Wydawca:       | Konami   |
| DŹWIĘK  | 7 | Producent:     | Konami   |
| MIÓD    | 8 | Liczba Graczy: | 1        |
|         |   | Termin:        | Kwiecień |

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb





**Ach, Daytona...** W połowie lat dziewięćdziesiątych automat z tą grą stanowił prawdziwy dowód panowania Segi w salonach gier. Gdy maszyna z Daytoną pojawiła się w Warszawie, do Burger Kinga, w którym owo cudo stało, przychodziły całe pielgrzymki.

**W**iatr we włosach, nieprawdopodobne uczucie pędu, emocje towarzyszące mijaniu kilkudziesięciu samochodów i pokrzykiwania kumpli czekających na swoją kolej... Było niezłe. Jej konwersja dwukrotnie pojawiła się na Saturnie, lecz autorom gry nigdy nie udało się uzyskać satysfakcjonującego do końca efektu. Zaraz przekonamy się czy Daytona zarządzi tym razem na konsoli-zombie...

W ostatniej inkarnacji przeboju Segi na wejściu dostajemy aż osiem tras. Trzy oryginalne, dwie dodatkowe z Saturnowego Circuit Edition oraz trzy zupełnie nowe. Każda z nich może być odpalana normalnie, może być odbiciem lustrzanym, można ją odwrócić i wreszcie odwrócić i odbić. Sporo zabawy. Rodzajów wyścigu także jest sporo - od pojedynczego przez zawody championship, klasyczny time trial, możliwość walki z kumplem na podzielonym ekranie oraz zabawa przez Internet.

Jest kilka samochodów różniących się parametrami, można im wybrać odpowiednie ogumienie.

No i zaczynamy już grać...

...a tutaj sama radość.

Czterdziestu przeciwników do wyminięcia, możliwość konkretnego dopalenia bryki, fantastycznie pomyślane trasy... Gaz do dechy na prostych, poślizgi na zakrętach - bez hamulca! W istocie wyścigami w Daytonie rządzą dwie zasady. Pierwsza - za nic, ale to za nic nie tracić prędkości! Druga - gonić inne samochody jadąc za nimi, chowając się w ich cieniu, korzystając z zasad aerodynamiki.

Walnięcie w barierkę czy zbyt ostre hamowanie na zakręcie skutecznie oddala od upragnionego zwycięstwa. Z tego wynika mniej więcej tyle, że DAYTONA USA zdecydowanie nie jest grą dla każdego. Fani symulacji będą wręcz zniesmaczeni braniem zakrętów poślizgiem przy 180 km/h, nieco nietypowym sterowaniem, czy odmienną fizyką. Lepiej niech trzymają się od tej gry z daleka, bo zawiodą się okropnie. Z kolei miłośnicy zręcznościowych racerów, dla których liczy się przede wszystkim moc, szalejąca adrenalina i jazda bez trzymanki będą w siódmym niebie. Gdy wyreguluje się w opcjach zbyt czułe sterowanie (opcja regulacji znajduje

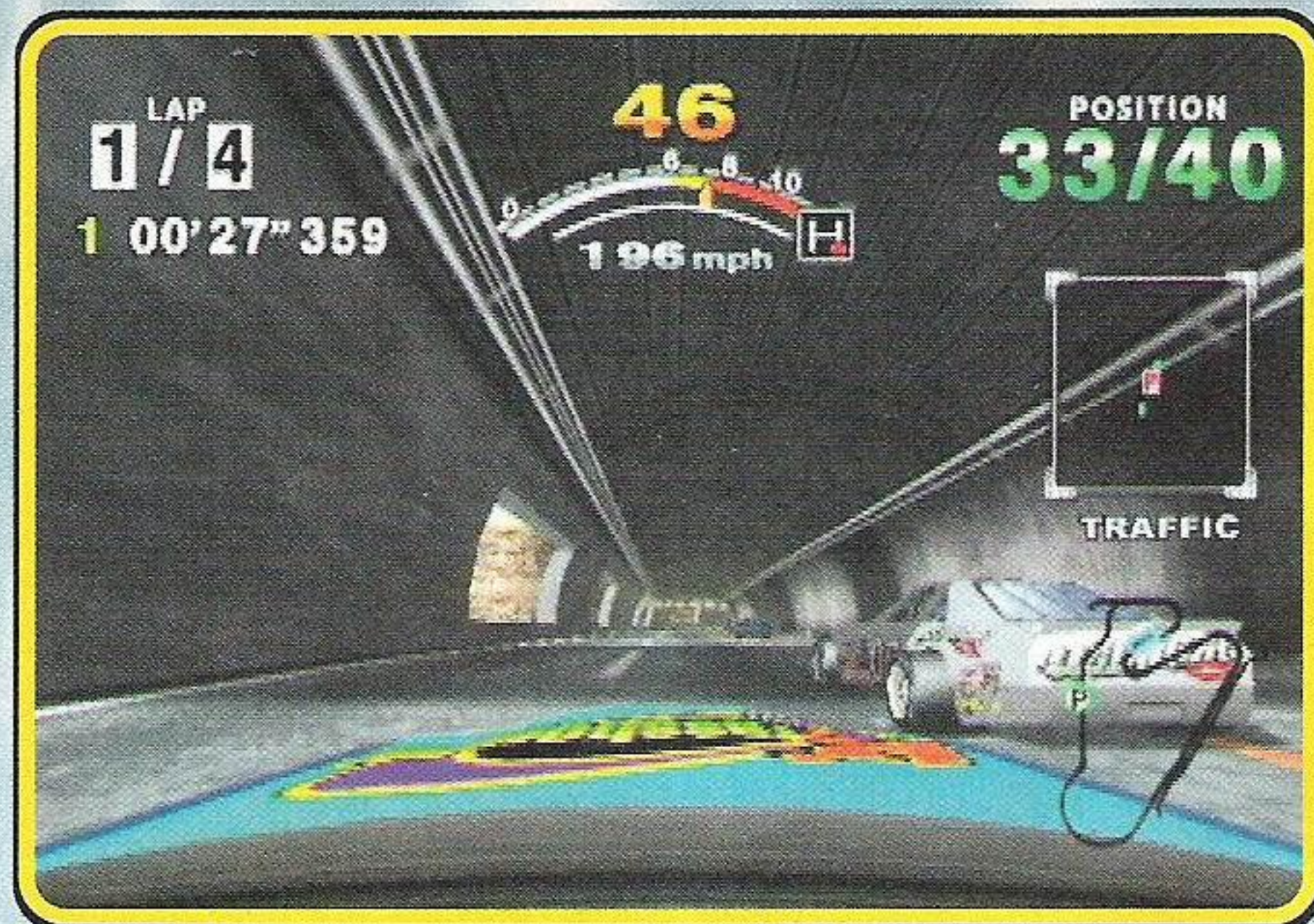
się tylko w wersji amerykańskiej!) i zmusi rękę do bardzo delikatnych ruchów gałką, zaczyna się prawdziwa jazda.

Pod względem oprawy graficznej konwersja roznosi automat na strzępy. Tasy są ładne i kolorowe, a podczas wyścigu zasuwa 40 samochodów. Wprawdzie nie jest to specjalne osiągnięcie zważywszy na jego wiek (oraz fakt, że maszyna była oparta na płycie Model 2 jak choćby VF2), ale... Dla mnie najważniejsza w takich wyścigach jest płynność animacji, a tutaj Daytona nie zawodzi. Stałe 60 klatek na sekundę niezależnie od tego czy gramy sami, z kolegą na podzielonym ekranie czy w sieci. Muzyka bardzo fajnie komponuje się z resztą - mamy nawet kawałki z kobiecymi zaśpiewami. Do tego jęk silników i palonej gumy.

Nawet mimo tylu ciepłych słów pod adresem gry, nie jestem pewien czy obroniłaby się w roku 2001 bez Internetu. O sposobie wejścia do sieci przeczytacie w osobnym artykule, muszę jednak dodać do tego trzy grosze. Dawno nie czułem takiej radochy ze ścigania się z innymi ludźmi, a widok pozostawionych w tyle Jankesów podobał mi się bardziej niż zapach do ciasta. Dreamcastowa DAYTONA USA została wręcz stworzona specjalnie do tego trybu.



# DAYTONA USA®



Zachęcam do spróbowania swoich sił - nie zawiedziecie się. Oprócz wyścigów online mamy jeszcze system rankingowy (chwili, gdy to piszę prowadzi niejaki Camron357 z wygranymi 182 wyścigami!), możliwość ściągania i analizowania replay'ów najlepszych przejazdów i mnóstwo innych zjawek. Adres: daytona.web.dreamcast.com No i mamy werdykt - znakomita konwersja. Fani automatowych racerów będą wniebowzięci niczym Himilbach i Maklak. Biercie ją. Sega poinformowała jednak, że wersja europejska zostanie pozbawiona możliwości gry w sieci. Ten tekst piszę na podstawie wersji US, a Europejczycywi trzeba zatem zbić ocenę na siódmkę.

Gulash

Dreamcast

8

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 8

MIÓD 8

Wydawca: Sega

Producent: Genki

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Kwiecień

Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit, Modem, Klawiatura





Do niedawna Namco do spółki z Capcom rządziły na PSX. Ostatnio jednak Namco coś nie rządzi zarówno na PSX, jak i na PS2. A najnowsza gra tej firmy na PlayStation jest tego najlepszym przykładem.

**D**o akcji ponownie wkracza Richard Miller, bohaterski agent specjalny poznany przez nas w pierwszej części gry. Fabułę poznajemy podczas potwornie brzydkich, liczonych przez konsolę w czasie rzeczywistym przerywników. Pan Prezydent zginął z ręki nieznanego zamachowca, a winą zostaje obarczony właśnie Rysiek. Superagent musi uwolnić się od zarzutów. A czym jest tytułowy Project Titan? Cóż, to plan mający właśnie na celu pozbycie się naszego człowieka.

Ale Miller wcale nie będzie siedział spokojnie, gdy jego imię jest oczerniane. Wkracza więc do akcji. Odwiedzi wiele miejsc, spotka się ze starymi znajomymi (Wild Dog, Kantaris) i wystrzela setki, jeśli nie tysiące, pomagierów złego pana. Ale jak tu się ekscytować, skoro poziomy skonstruowane są zupełnie bez polotu. Zamiast błyskawicznie biegać z miejsca na miejsce i rozprawiać się z kilkoma przeciwnikami w ciągu paru sekund nasz bohater stoi w jednym miejscu czasem przez minutę lub więcej. Spowodowane jest to sporą liczbą wybiegających i chowających się przeciwników. Spowodowane jest to także czym innym - chęcią wydłużenia czasu gry przez autorów. Niestety, zabieg się nie udał. Zamiast cieszyć się z takiego obrotu sprawy, czułem narastającą falami nudę. Zwłaszcza, że przeciwnicy są mali, statyczni i słabo animowani. Nowością jest możliwość wybierania sobie miejsca schronienia podczas pojedynku z bossami. Na przykład pod koniec drugiej misji spotykamy się przy fontannie z dzierżącym snajperkę kolegą w jasnym garniatku. Zamiast - jak mężczyzna - stanąć z nim twarzą w twarz, chowamy się za wyciętym w kształt okręgu żywopłotem. Pojawiają się strzałki w lewo i prawo, które pozwalają nam na przemieszczanie się dookoła bossa. Możemy strzelać do niego na przykład od tyłu, zanim wyczuje naszą pozycję i obróci się do nas. To ciekawa innowacja, ale nie na tyle, by wynagrodzić nudne poziomy. Pod względem oprawy wizualnej nasz dzisiejszy gość jest obrzydliwy. Gra wygląda tak, jakby kodowali ją amatorzy, a nie wszytkowiedzący geniusze z Namco. Wspomniani amatorzy wzięli



kod z pierwszej, wydanej ponad trzy lata temu części TIME CRISIS, a że są amatorami, to nie za bardzo umieli z niego skorzystać. I wyszła im padała. Od samego początku nasze oczy kłuje najniższa możliwa rozdzielczość i paskudne, łamiące się tekstury oraz przenikanie obiektów. Krawędzie przypominają schody, kolory są wyblakłe i jest ich chyba ze 32 na ekranie jednocześnie. No i nie czuć jakoś tej dynamiki obecnej w pierwszym Time Crisis. Dźwięk - taki sobie. Naturalnie jest koleżka krzyczący „Action!” na początku każdej z plansz, są także odgłosy strzelaniny. Gra współpracuje jedynie z pistoletem Namco G-Con oraz z takimi, którym udaje się G-Cona emulować. Oprócz normalnej gry w story mode możemy jeszcze postrzelać sobie na czas w time trial. Pytanie tylko komu będzie chciało się strzelać...



# TIME CRISIS PROJECT TITAN™



Szkoda, że Namco nie zdecydowało się przenieść z salonów gier na PlayStation TIME CRISIS 2, który nie tylko świetnie wygląda, ale także jest efektowny, dynamiczny i po prostu czadowy. W zamian ta zastrawiona dla PSX'a firma proponuje nam brzydką, przeciętną i stosunkowo nudną grę. Nie warto specjalnie dla niej kupować G-Cona. Bo TC: PROJECT TITAN to pozycja tylko dla osób mających ogromną potrzebę strzelania. Dla desperatów.

Gulash



**PlayStation 5**

|         |   |                |          |
|---------|---|----------------|----------|
| GRAFIKA | 5 | Wydawca:       | Sony     |
| DŹWIĘK  | 5 | Producent:     | Namco    |
| MIÓD    | 6 | Liczba Graczy: | 1        |
|         |   | Termin:        | Kwiecień |

Wykorzystuje: pistolet G-Con, Dual Shock, Memory Card



# PHANTASY STAR™ ONLINE

**Ale fajnie. Internet na konsolach. Dla gracza takiego jak ja możliwości internetowe okazały się po prostu rewelacyjne. Same wyścigi, jakaś koszykówka, parę shooterów fpp... Czysta radość. Wyścigi to nie moja działka, koszykówka nie podoba mi się ani na żywo ani na konsoli, a w obydwie konwersje shooterów fpp na DC grałem na PcCeteach i wydawało mi się to bardziej naturalne. Na szczęście osobom podobnym do mnie przybywa już odsiecz...**

**N**a kompletną grę składają się dwa, nierozdzielnie połączone ze sobą elementy. Pierwszy to tryb offline. Jest to typowy przedstawiciel gatunku określanego w salonach konsolowych jako action rpg. W PSO cechuje się nienagannym wykonaniem, bardzo ostrą, wyraźną i ładną grafiką oraz liniową fabułą. Walka jest zaprojektowana tak, aby gracze nie nudzili się za bardzo posyłając do piachu kolejne, wyrastające spod ziemi monstra. Jest całe zatrzęsienie broni podzielonej na różne kategorie. Na klasy podzielone są też rasy występujące w grze. Łącznie znajdziemy tu aż dziewięć różnych klas postaci. Każda ma swoje własne wady i zalety, oraz korzystać może z innych dobrodziejstw. Jedne klasy są doskonałe w walce wręcz, inne w strzelaniu, a jeszcze

inne - w magii, zwanej tu specjalnymi technikami. A reszta jest jakoś tak pośrodku. Na przykład - strzelec, nie będący w stanie posługiwać się najcięższymi rodzajami broni, ale mający dostęp do podstawowych technik leczenia. Fani rpg-ów odnajdą się tu bez większych problemów. Sama walka to naprzemienne stosowanie ataków: silnego (wolnego) i słabego (szybkiego), które można łączyć w maksymalnie trzyatakowe combosy. Jest też atak specjalny, oraz ataki magiczne. Poza tym wspomagać może nas Mag - mała istotka tamagotchopodobna, która towarzyszy nam w podróżach. Poprzez regularne jej karmienie możemy doprowadzić ją do stanu, w którym sama będzie wspierała nas w walce.

Odnajdywanie się w grze ułatwia skomplikowany proces tworzenia postaci. Wybieramy rodzaj skafandra spośród tych używanych przez daną klasę postaci, dalej - fryzurę, kolor, a potem sylwetkę i voila. Mamy naszego własnego, niezwykle i niepowtarzalnego herosa. Przynajmniej do pewnego stopnia, bo tych wariacji nie ma aż tak wielu...

W trybie gry jednoosobowej podejmujemy się zleczanych przez gildię łowców misji. Po przyjęciu każdej z nich teleportujemy się na powierzchnię planety Ragol i wykonujemy zadanie. Zwykle jest ono tylko pretekstem do tego, żebyśmy pochodzili po okolicy wybijając do nogi wszystkie mające nieszczęście pojawić się w pobliżu istoty. Teoretycznie, aby zarobić te kilkaset czy kilka tysięcy Meset trzeba też znaleźć kogoś lub coś, albo ewentualnie - odeskortować, ale w praktyce trzeba po prostu samotnie kosić wszystko co się rusza równo z trawą. No, czasami gra asygnuje nam kogoś do pomocy.

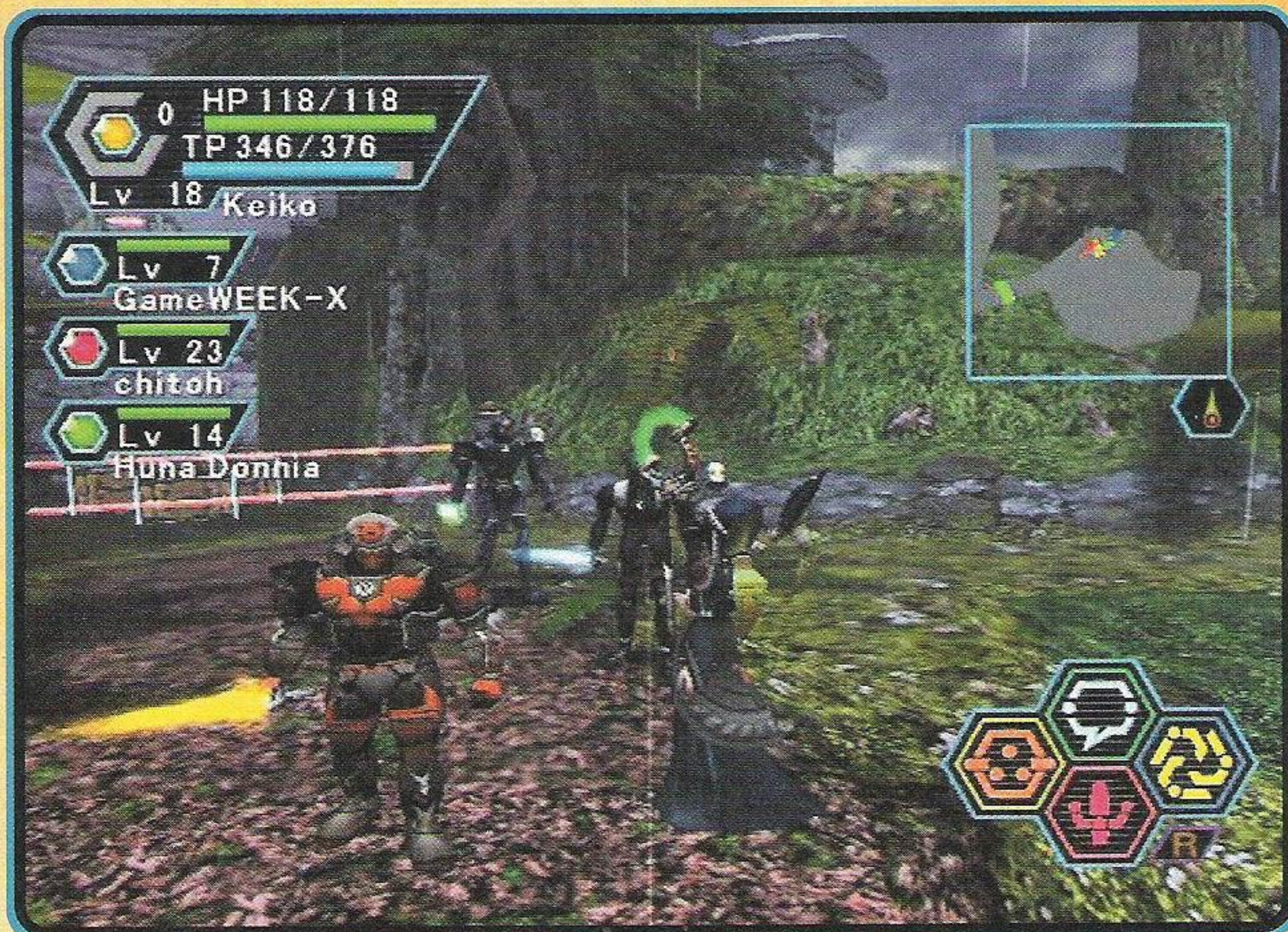
Pokonane bestie zostawiają po sobie różnorakie przedmioty, a także



wzbogacają naszą postać o tak potrzebne we wszystkich grach udających rpg-i doświadczenie. PSO nie sili się w tej kwestii na specjalną oryginalność. Zaledwie dwa paski - energia życiowa oraz magiczna wystarczają jednak w zupełności. Ba - klasy bardziej "fizyczne" nie mają nawet wskaźnika magii, przez co wzrost poziomów doświadczenia przejawia się jedynie w ten sposób, że wydłuża się pasek zdrowia. W grze oprócz oręża można też znaleźć przedmioty regenerujące energię oraz stan magii, a także typowe napoje przywracające stan zdrowia postaci zatrutej albo sparaliżowanej. Oprócz souvenirów zostawianych przez pokonanych wrogów, przedmioty te można znaleźć także w skrzyniach rozsianych po powierzchni planety. Skrzynie kryją bardziej interesujące rzeczy, ale czasami dotarcie do nich następuje pewnych trudności. Niektóre na przykład wymagają otwarcia bariery przy pomocy znajdującego się gdzieś na danym poziomie przycisku. Poziomie - bo misje podzielone są na cztery główne obszary: las, jaskinie, kopalnie i ruiny. Każdy z tych obszarów ma po kilka poziomów. Każda kolejna, trudniejsza misja do wykonania wymaga zapuszczania się coraz głębiej i głębiej i o ile w pierwszych misjach w lesie mamy do zwiedzenia zaledwie jeden niewielki teren w obrębie jednego poziomu, to już pod koniec trzeba korzystać z kolejnych teleportów prowadzących coraz dalej w głąb lasu.







W rezultacie gry offline hodujemy sobie więc postać, załatwiamy przeciwników i kolejnych bossów, oraz odpowiednio zarządzamy przedmiotami (w tym - sprzedajemy te bezużyteczne lub gorsze w sklepach znajdujących się na pokładzie statku - bazy, gdzie możemy dostać się przy pomocy teleporterów). Zasadniczo przypomina to grę w DIABLO. Zbieranie coraz fajniejszych akcesoriów, rozwalanie przeciwników i bossów. Jak na grę tego gatunku - fajnie, ale bez przesady (trudniejsze misje są nużące). Prawdziwych kolorów gra nabiera jednak dopiero po wejściu w tryb online. Naszą odpowiednio wytrenowaną postać możemy rzucić tam do walki ramie w ramie z innymi śmiałkami z całego świata. Gra stosuje system fachowych zabezpieczeń podczas wchodzenia do sieci - przy pierwszym uruchomieniu gry, nasz egzemplarz PSO zostaje przypisany do naszego Dreamcasta. I nikt nie wejdzie przy użyciu tej gry na innej konsoli. Jednocześnie kody wpisywane przed wejściem na internet nie mogą być

wykorzystane przy żadnej innej kopii gry. Czyżby zabezpieczenie doskonałe? Na to wygląda. Bo chociaż w trybie offline można grać bez podawania kodów, to jednak prędzej czy później każdy posiadacz gry zechce spróbować swoich sił na arenie międzynarodowej. O tym jak wejść do trybu online możecie przeczytać w naszym materiale o DeCe necie. A jak przedstawia się sama rozgrywka?

Otóż w przeciwieństwie do wspomnianego już DIABLO brakuje tu elementu walki przeciw innym graczom. Zamiast tego dobieramy się w czteroosobowe zespoły i wyruszamy razem na podbój światów. Na internecie znajduje się też kilka dodatkowych misji, w których możemy brać udział. Wybór misji należy do dowódcy ekipy, czyli osoby która założyła grę. Głównym celem w grze jest znajdowanie jeszcze bardziej wartościowych przedmiotów oraz windowanie poziomów naszych postaci jeszcze wyżej (bo w trudniejszych misjach jest większy kapitał punktów do zebrania). Oczywiście, jak w każdej innej grze przez internet tak i tu są możliwości oszukiwania innych graczy i okradania ich z przedmiotów - szczególnie łatwe jest to w przypadku śmierci jednego z uczestników misji. Trzeba jednak przyznać, że przy zachowaniu odpowiednich środków ostrożności (i zachowywaniu najbardziej wartościowych przedmiotów w banku na pokładzie orbitującego nad planetą statku) można spędzić na internecie wiele wspaniałych chwil. Możliwość rozmawiania z innymi graczami przy pomocy wpisywanych

kwestii lub ikon daje niezłą frajdę.

Małym bólem jest tylko to, że gra pozwala na zachowywanie tylko jednej postaci na jednej karcie pamięci. Jeżeli macie więc tylko jednego VMU, a chcecie właśnie rozpocząć nową przygodę świetnym snajperem, to oznacza to ni mniej ni więcej tylko konieczność pożegnania się z tym super napakowanym kolesiem z kosą w ręku, którego hołubiliście przez ostatnie czterdzieści godzin. Podsumowując - grafika jest na dobrym poziomie. Nie rewelacyjna, ale bardzo dobra, Mangowo-futurystyczna. Z kolei dźwięk jest nienachalny. Muzyka przypomina kawałki Talk Talk, jeżeli komuś z was cokolwiek mówi ta nazwa. A jeżeli nie mówi - to wiedźcie, że motywy są delikatne i kojące. Nic agresywnego czyli dobrze nadają się na podkład. I jeżeli oprawa gry zasługuje na ocenę bardzo dobrą, to radość jaka płynie z zabawy przez internet jest już naprawdę ogromna. Moim zdaniem - najlepsza gra sieciowa na DeCe.

Banan



**Dreamcast**

**GRAFIKA** 8

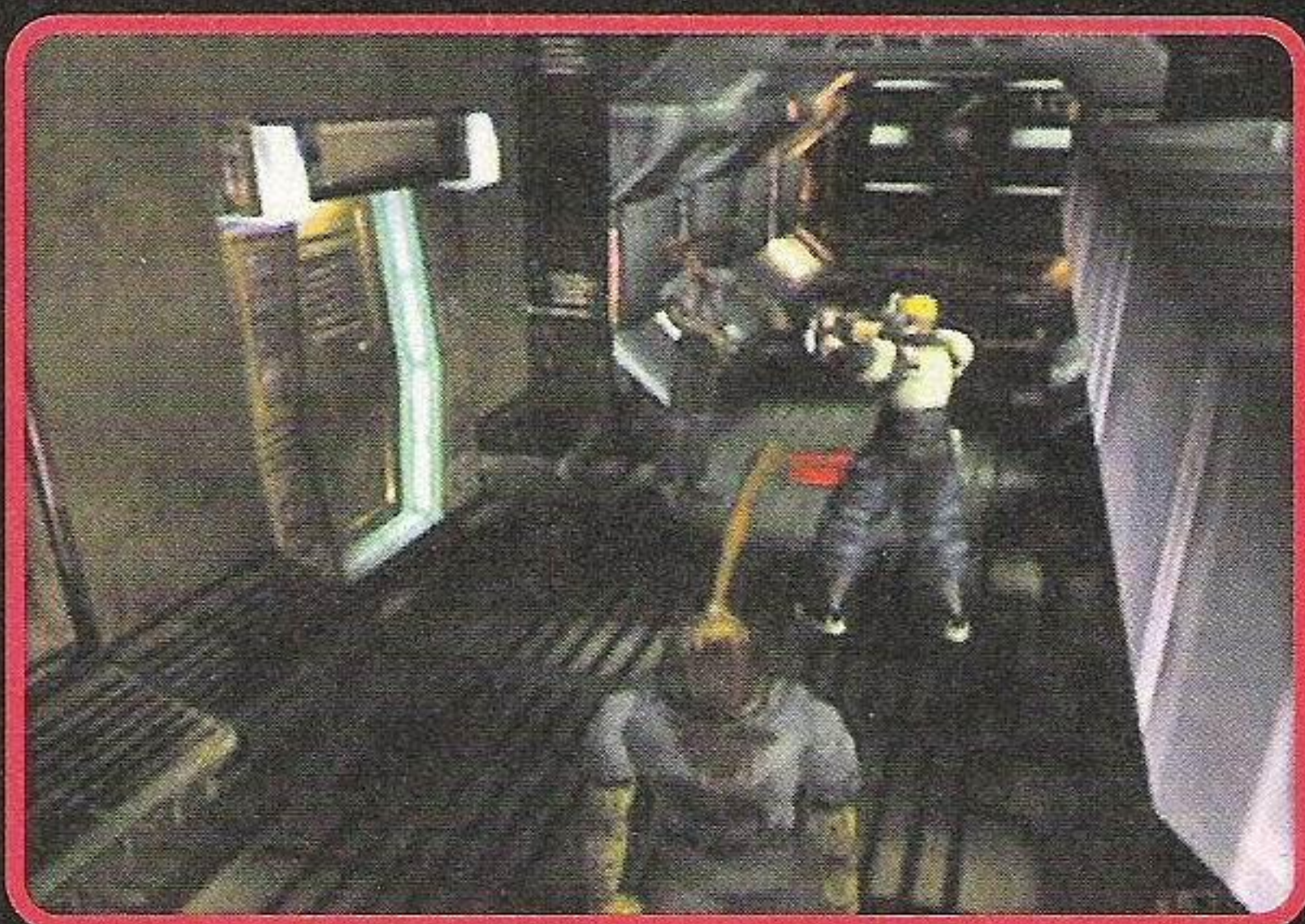
**DŹWIĘK** 7

**MIÓD** 9

Wydawca: Sega  
Producent: Sonic Team  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Kwiecień

Wykorzystuje: VMU, Klawiatura, Modem, Vibraton, Unit





**Porównanie jest nieuniknione: CARRIER jest klonem RESIDENT EVIL. Ten fakt jest niezaprzeczalny. Nie jest tak dobry jak Code Veronica, ale nie jest wcale kiepską grą.**

**P**otężny lotniskowiec Heimdal wraca z misji bojowej. Po drodze z małej wysepki zabiera pewien organizm... Zdarza się wypadek, łączność z lotniskowcem zostaje zerwana. Główny bohater gry, sierżant Jack Ingles jest jednym z członków zespołu wysłanego w celu zbadania sytuacji. System automatycznej obrony lotniskowca zestrzeliwuje ich helikopter i Jack zostaje sam na pokładzie. A na okręcie dzieją się dziwne rzeczy. Z czasem okazuje się że ów dziwny organizm - zwany ARK - zainfekował większość załogi i pozmięniał ludzi w mutantów. Dzielny sierżant zaczyna odkrywać prawdę...

Historijka jest w sumie dość banalna ale na swój sposób wciągająca. Wojskowi jak zwykle marzą o potężnej broni biologicznej i sprawy wymykają się im spod kontroli, a całą sprawę musi rozwiązać jeden koleś.

Gra ma swoje wady i zalety. Do wad zaliczyłbym niezbyt dokładne sterowanie, które daje o sobie znać w stresowych sytuacjach. Na szczęście równoważy to ułatwienie, które zostało zaimplementowane do gry. Na przeciwniku, w którego mierzymy, pojawia się celownik. Ułatwia on niesamowicie trafienie w najłabszy punkt - czyli w łeb. Oszczędzamy przy okazji amunicję. To przypomina mi o kolejnej wadzie tej gry - amunicji jest po prostu mnóstwo, podobnie jest z napojami leczącymi. Momentami survival zamienia się w najwykleszą rzeź mutantów. Nie tego oczekiwałem. Nie ma tu także znanych z RESIDENT EVIL trudnych zagadek i puzzli. Trzeba odszukiwać kolejne karty

otwierające drzwi i napierać dalej. Mało jest momentów, w których można się zaciąć. To dobrze i źle. Dobrze, bo prawie nie ma frustrujących momentów bezradności. Źle - bo gra jest dość krótka, a na jej ukończenie potrzeba około dziesięciu godzin. Trochę ratuje sytuację możliwość gry drugą postacią. Po skończeniu gry Jackiem możemy grać jego koleżanką z zespołu ratunkowego. To wydłuża czas zabawy o kolejne pięć godzin.

Wrażenia wizualne są pozytywne. Projekty postaci i potworów są niezłe, szczegółowe i niezłe, w większości, animowane. Straszdyła mogłyby być trochę bardziej przerażające. Kilka wzbudza raczej śmiech niż strach. Grafika jest dobra - dużo detali, dokładne tekstury i pełne 3D. Łatwo to sprawdzić za pomocą jednego gadżetu. BEM - T3 Scope. To coś w rodzaju noktowizora. Pozwala oglądać otoczenie w trybie first person. Można nim odróżniać ludzi zdrowych od zainfekowanych i wykrywać potwory przez ściany (nie widać ich, ale wyświetlacz pokazuje zagrożenie). Pomaga odnajdywać przedmioty bez mozolnego przeszukiwania wszystkich szafek i poruszać się w ciemnościach. Ogólnie grafika robi dobre wrażenie, ale nie wybitne. Gorzej jest z audio - głosy podłożone pod bohaterów gry są beznadziejne, (szczególnie braci Ingles). Muzyczka przegrywająca w tle stara się budować klimat, niestety z bardzo różnym skutkiem. Czasami jest super, a czasami nie. Reszta to odgłosy

strzałów, kroki i ryki potworków itp. Nienajgorsze, nienajlepsze. Średnie.

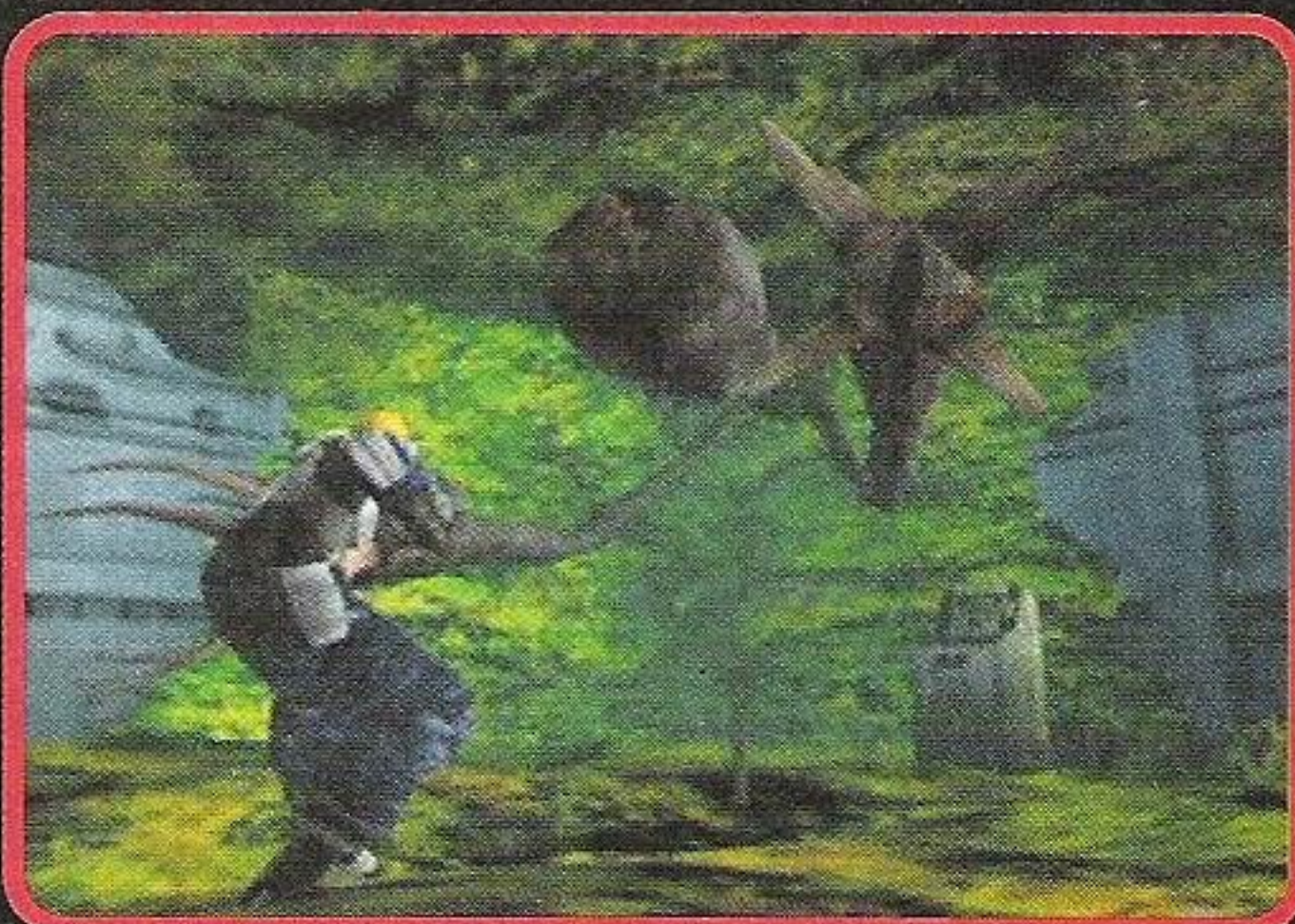
Ta gra powinna przypaść do gustu licznej rzeszy fanów tego typu rozrywki. A że na DC nie ma jej zbyt dużo, to tym bardziej polecam. Warto jest poświęcić tych kilkanaście godzin aby rozwiązać tajemnicę lotniskowca.

Ekologiczna.

Marcellus

# CARRIER

キャリアー



Dreamcast

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

MIÓD 7

Wydawca: Jaleco

Producent: Jaleco

Liczba graczy: 1

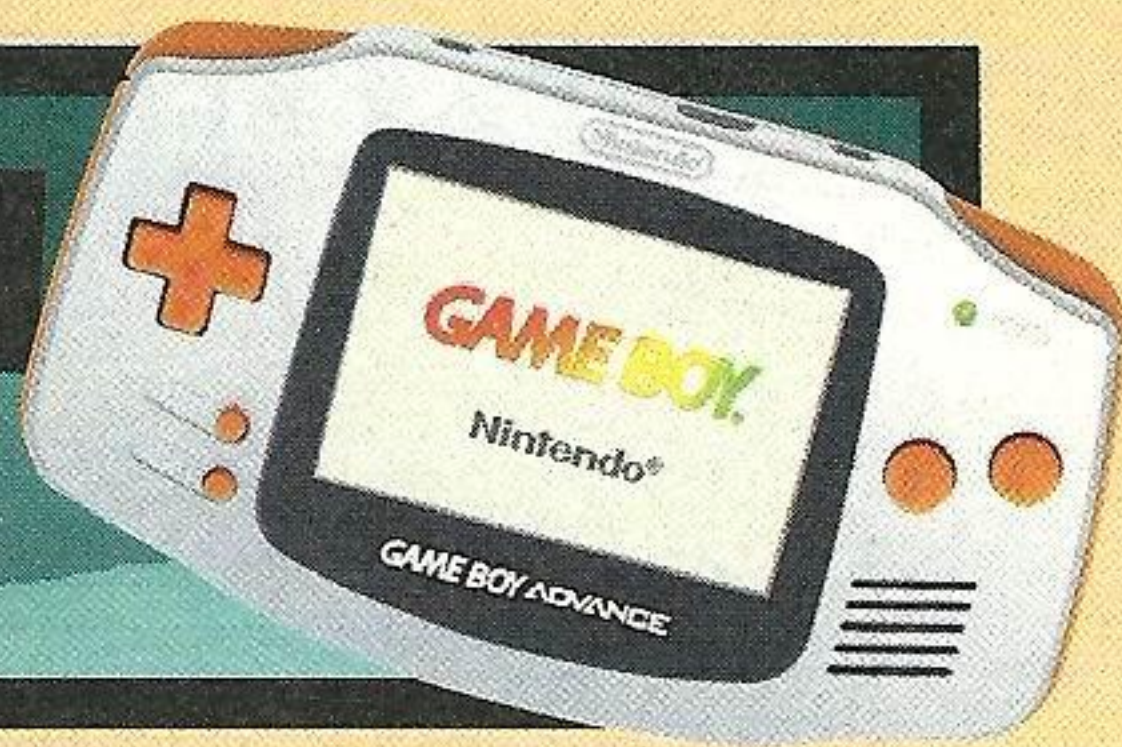
Termin: Marzec

Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit





# POCKET



## KTÓRE GRY BĘDĄ NAJLEPSZE?

Janusz Kamiński, reżyser filmu „Stracone Dusze”, powiedział niedawno: „Doszliśmy do momentu w filmie, kiedy efekty specjalne mogą załatwić wszystko. To doskonale. Wreszcie robi się miejsce, dla ludzi pomysłowych, artystów. Znowu musimy wrócić do planowania kadru, gry światła, muzyki i gry aktorskiej – ten, kto potrafi zapanować nad tymi elementami – wygra”. Przyszło mi to na myśl ze względu na specyfikę, jaką dysponuje GameBoy COLOR i jaką będzie dysponował jeszcze GameBoy ADVANCE... Grafika pozostawia wiele do życzenia. Trudno byłoby zachwycić się naturalistycznymi pejzażami, postaciami, itp. Wszystko może być piękne, ale tylko na tę specyficzną GameBoyową modłę. Pytacie mnie, jakie gry będą prowadzić w nadchodzącym czasie? Otóż niewiele się zmieni. Wciąż na pierwszym miejscu będą gry z pomysłem. POKEMON, PARAPPA... – nie są to gry, które powalają grafiką. To gry z patentem, zrealizowane najprostszymi środkami. Niesie je pomysł. Do tej pory pewne rzeczy na GBC były dość

umowne. Symulatory lotu nieodmiennie niegrywalne. Wścigi – dziwne. Wrestling – nie do zrobienia. GBA da możliwość zaszalenia z grafiką. Nie spodziewajcie się jednak cudów. Widziałem już screeny zapowiadane na GBA STREET FIGHTER – nie powala skokiem jakościowym. Z kolei WING – wygląda przepięknie. Wszystko okaże się po premierze, ale musicie brać poprawkę na fakt, że wyżej pewnej granicy nie podskoczymy. Podskoczy tylko pomysł. Tak jak w przypadku GBC – chcesz mieć ciekawe tło, a niewiele kolorów możesz wyświetlić naraz? Wyświetl same odcienie zieleni – będzie ich tyle, że zrobią wrażenie niesamowitości. Uważajmy więc na pomysły nowatorskie, ciekawe i artystyczne. Jak na razie żadna kontynuacja nie zapowiada się na GBA rewelacyjnie. Korzystając z okazji życzę wesołych świąt i smacznego jajka. Żeby wśród jajek na stole znalazła się przynajmniej jedna PokeBall!

pocketto@poczta.wp.pl

## news - news - news - news - news - news - news - news - news - news - news - news - news - news - news - news

Jeśli trzęśliście się od poprzedniego numeru, na wieść o tym, że Red Jade, konsolka, która miała zabić GameBoya Advance może faktycznie zarządzić, powiadom wam – nie ma strachu. Projekt Red Jade jest już historią. Możecie spokojnie wywalić go z pamięci. Dokładnie nie wiadomo dlaczego, ale ktoś postawił sobie chyba za wysoki próg. Szkoda.

No i mamy pierwszy program edukacyjny na GBA. Nazywa się EZ-TALK i służyć ma dzielnie japońskim dzieciom w nauce angielskiego. Całość oprogramowania składać się będzie z kilku cartów, a cena zamknie się w 300 dolarach amerykańskich. Zabawa polega na symulacji życia amerykańskiego ucznia, który musi wykonywać różne czynności codzienne, zlecane mu przez znajomych i sytuacje (odpowiednio się ubrać, zachować, itd.). Oby tak dalej. Bardzo obiecująca pierwsza jaskółka.



FIRE PRO WRESTLING na GBA ma być wielkim powrotem wrestlingu na kieszonki. To prawda: rzeczy, z którymi mieliśmy do czynienia na GBC wyglądały

co najmniej... Można by nad nimi jeszcze popracować. Niestety wciąż jest to gra dwuwymiarowa, ale możliwości GBA mają dodać jej skrzydeł. Koderzy zapowiadają kupę opcji – między innymi walki w klatkach, a także zawodników reprezentujących różne style walki.

Produkcja bajerków do GBA idzie pełną parą. Produkowane jest dosłownie wszystko, co tylko nie graniczy z totalnym naciągactwem. Są więc filtry na GBA, które mają zapobiec powstawaniu refleksów świetlnych na ekraniku. Jest także

pudełeczko na zestaw cartów, nóżki, podpórki.... Kurna – co to? Lalka Barbie?

TONY HAWK PRO SKATER będzie jednym z tytułów startowych GameBoya Advance. Poza dwunastoma postaciami do wyboru i nowym, ulepszonym designem torów ma nas zaskoczyć niesamowita grywalność tego tytułu. Z wypowiedzi koderów wynika, że wiele sobie po tym tytule obiecują. Może faktycznie będzie to jakaś znacząca gra.

A to giery, które pojawiły się na premierze GBA w Japonii i nasi żółci bracia pykają w nie 24 godziny na dobę, i bawią się i cieszą... aaaaa!!! Spokojnie. Niedługo też będziemy



mieli, tak? Tak. No to gry: SUPER MARIO ADVANCE, F-ZERO ADVANCE, NAPOLEON, KURU KURU KURURIN, DODGEBALL ADVANCE, POCKET GT ADVANCE, MEGA MAN EXE, EZ-TALK, TOP GEAR ALL JAPAN GT, TWEETY AND THE MAGICAL JEWEL, CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON, KONAMI WAI-WAI RACING, GOLF MASTER, J-LEAGUE POCKET, POWERFULL PRO KUN BASEBALL, SILENT HILL PLAY NOVEL, MONSTER GUARDIANS, DUNGEON DICE MONSTERS, FIRE PRO WRESTLING A, CHU CHU ROCKET, I AM AN AIR TRAFFIC CONTROLLER, MR DRILLER 2, PINOBEE: QUEST OF HEART, MOMOTARO FESTIVAL. Ufff.. Sporo!

A w USA GBA będzie kosztował 99.99 dolarów, czyli prawie sto. I będzie miał 15 tytułów startowych. Na uwagę zasługują: IRIDION 3D, PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE, READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2, RAYMAN.

No i oczywiście będzie na GBA nowy Pokemon. Planowany termin 2002 rok. Dlaczego tak późno? Planuje się powiązanie z Pokemonem: Film Trzeci i

dodanie kupy opcji. Między innymi trzy nowe pokemony (Luri Luri, Hoeruko, Kakureon – vide screeny). I opcja wykorzystania GBA Card Scannera...



A co to takiego GBA Card Scanner? Otóż jest to czytnik kart do GBA. Jakich kart? Na przykład specjalnych kart kolekcjonerskich gry Pokemon, które będzie można włożyć w czytnik i zapisywać dane o posiadanych pokemonach, a w przyszłości dane dźwiękowe i inne. Brrrr... brzmi mocarnie... ale i dziwnie. Znowu trzeba będzie kupować karciankę?

Są pierwsze screeny z F-14 TOMCAT na GBA. Wygląda to rewelacyjnie. Grafika do złudzenia ciągnie trójwymiarowe elementy. Ciężko coś wnioskować z samych screenów, ale bardzo wierzymy w ten tytuł.



Ostatni krzyk Pokemona na GBC. POKEMON GS LIMITED EDITION GBC, czyli opcja zrobienia tego samego jeszcze raz. Tym razem zaś jest to konsolka GameBoy COLOR, która w japońskiej wersji ma na wierzchu logo Pokemon Center, obrazki Pikachu i Pichu (Pichu, to młoda wersja Pikachu), oraz – co najfajniejsze chyba z tego wszystkiego – zmienia kolor, zależnie od tego jak ją trzymać pod światło: albo złoty, albo srebrny. Też mi cud!

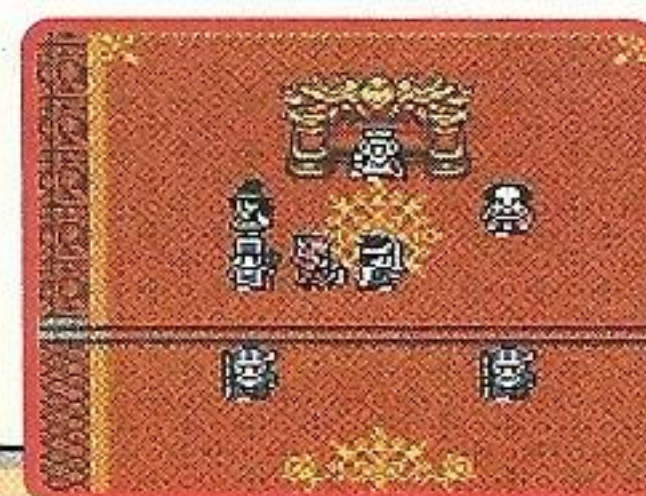
Na koniec pragniemy poinformować, że nasze zachłystywanie się newsami na GBA w tym miesiącu jest jak najbardziej wytłumaczalne. Wszystkie najciekawsze rzeczy działy się w światku GBA, nie pisaliśmy o GBC, bo nie było specjalnie o czym. Za miesiąc na pewno coś się znajdzie!

## W Przygotowaniu: DRAGON WARRIOR III

Grą, na którą wypada wręcz zwrócić uwagę w tym miesiącu jest DRAGON WARRIOR III. Muszę wam wyznać, że przez tę grę i AZURE DREAMS zmamowałem jedne z najlepszych wakacji za granicą. Słońce, plaża, relaks, kobiety... a mnie pęka głowa od ganiań po korytarzach... Ech... No dobra. DW to grę, których idea opiera się o POKEMONA. Albo może lepiej odwrotnie – idea POKEMONA o nie. Bajer polega na tym, że zbiera się potworki, montuje z nich drużynę, a one walczą w pojedynkach z innymi potworami. Zwiedzanie tajemniczych komnat, zamków, światów – pure fantasy. Bajer polega na tym, że te potworki suną za tobą w



sznureczku i gromadka jak z domowego przedszkola wygląda podczas gry rewelacyjnie. Oryginalna wersja tej gry na NESa nazywała się w Japonii DRAGON QUEST III i ponoć sprzedawała się w liczbie 3,8 miliona kopii. Koderzy zapowiadają, że cart do DWIII będzie najpojemniejszym peryferium, ile zrobiono na GBC kiedykolwiek: cart z grą ma mieć 32 megabajty (dla przykładu – ogromną grą była do niedawna TOMB RAIDER – 4 mega), co zapowiada, że gra będzie naprawdę potężna i... kurczę... aż boję się ile czasu będzie się w nią grać. Nie ukrywam, że polubiłem ją swego czasu bardziej, niż Pokemona, a fakt, że ma wyjść w lipcu tego roku sprawia, iż myślę już jak zorganizować wakacje.





## TIPS &amp; TRICKS

## GHOST 'N GOBLINS

Kody poziomów (heart, to serduszek):

## Quest 1

Level 2: L Heart K Heart Heart Heart B L  
 Level 3: Q Zero M Heart Heart Heart 1 H  
 Level 4: P S 5 Heart 7 Heart B 4  
 Level 5: T J R Heart 7 Heart 2 Heart  
 Level 6: J J T Heart 7 Heart 7 L  
 Końcowy Boss: K D C Heart H Heart S H

## Quest 2

Level 1: G N Heart Heart K O O H  
 Level 2: G N 1 Heart 5 O 8 J  
 Level 3: X 4 3 Heart 5 O M R  
 Level 4: L S 5 Heart 9 1 1 4  
 Level 5: D N 7 Heart 9 3 Heart 7  
 Level 6: X N 9 Heart 9 3 3 3  
 Końcowy Boss: N 8 C Heart K 4 O N

## POKEMON TRADING CARD GAME

Jak zdobyć promocyjnego Slowpoke'a na levelu 9?  
 Sporządź następującą talię: 59 kart energii i jeden podstawowy pokemon. Wybierz tę talię do walki i idź do kolesia siedzącego w Fire Club. Poprosi cię o wszystkie nieużywane karty energii, zgódź się, a dostaniesz tę rzadką kartę.

## READY 2 RUMBLE BOXING

Ukryte postacie - wszystkie wpisujemy w menu głównym, z podświetlonym "Arcade mode". Jeśli dobrze wpisujemy - zapika.

-Damien Black: Prawo, Lewo, Prawo (x2), Lewo (x2), Prawo (x3), Lewo (x3).

-Kemo Claw: Lewo (x3), Prawo (x3), Lewo, Prawo, Lewo, Prawo.

-Nat Daddy: Prawo (x3), Lewo (x3), Prawo, Lewo, Prawo, Lewo.

## SPY VS. SPY

Ostatni level

Wpisz "Z4W4P" jako hasło.

Wybór Levelu

Wpisz "15Y24" jako hasło.

## TUROK: RAGE WARS

Wszystkie bronie:

Jako hasło wpisuj: 5lm2tb

Kody do poziomów:

-Easy-

Level Password

2 K14QF4

3 3T5L31

4 SMJ54M

-Hard-

Level Password

2 DT5JV1

3 2F5QZM

4 MQ5LRS

## X-MEN: MUTANT ACADEMY

By odkryć Phoenix wciśnij na ekranie tytułowym: dół, prawo, dół, góra, lewo, prawo, B, A.

By odkryć Apocalypse wciśnij na ekranie tytułowym: prawo, lewo, góra, dół, lewo, góra, B, A.

## YODA STORIES

Hasła dostępu do poziomów:

Level Password

2 XKJ

3 GJP

4 TDM

5 WTM

6 ZBV

7 QTC

8 TGR

9 VDP

10 BFG

11 FNP

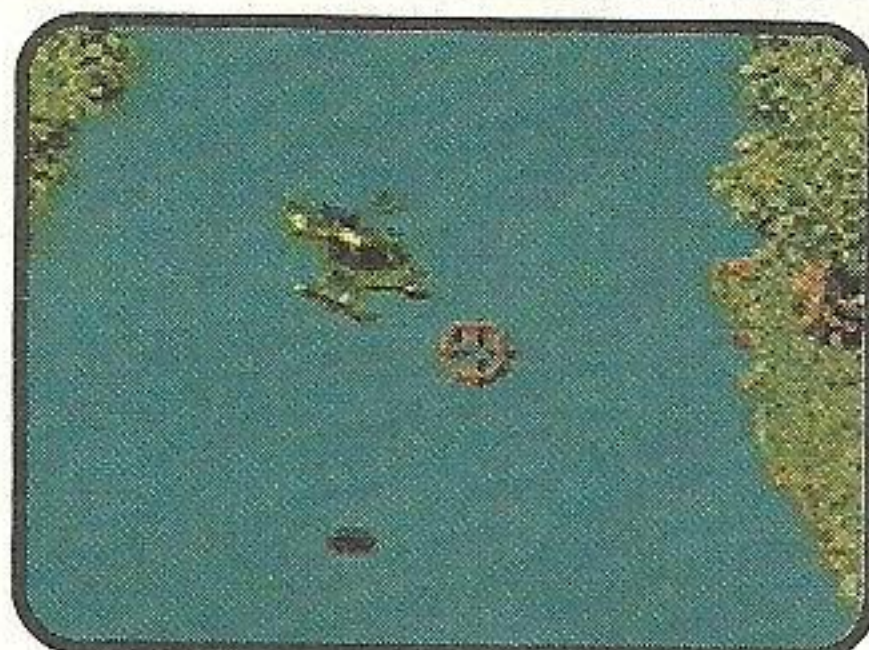
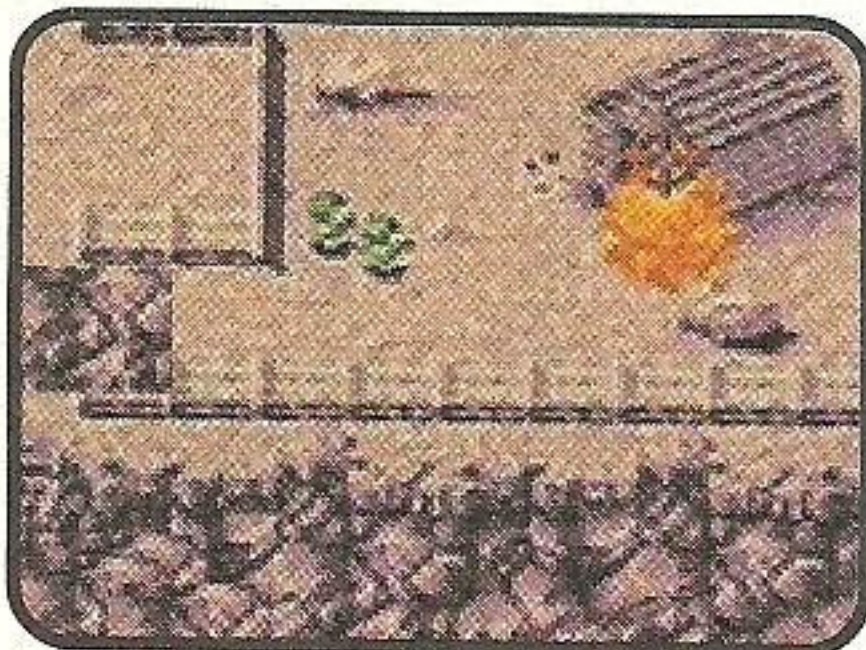
12 STJ

13 FTG

14 BLP

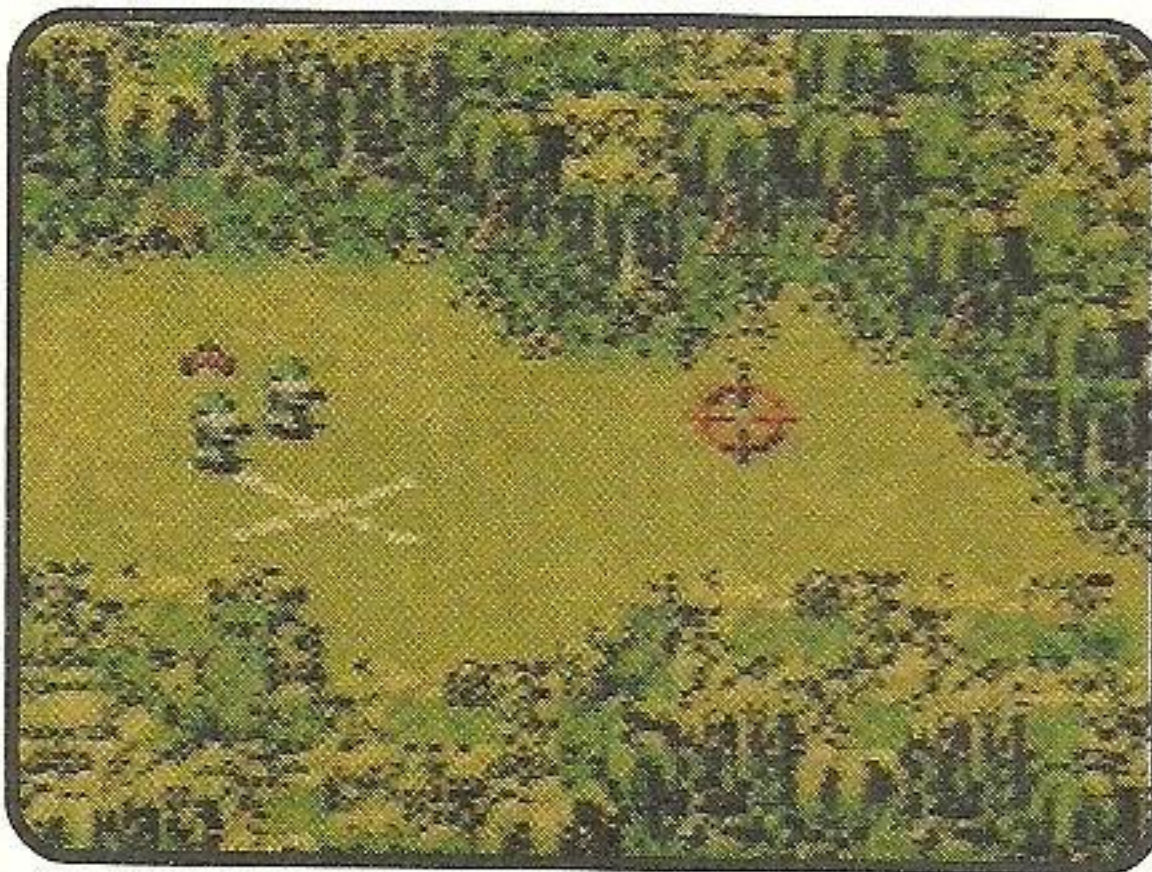
15 YSF

## CANNON FODDER

KONSOLA  
GBCWYDAWCA  
CodemastersOCENA  
10/10

Noooo... jest rewelacyjnie! Znać grę CANNON FODDER? Mamy do dyspozycji oddział żołnierzy, a oni z kolei odpowiednie wyposażenie. I teraz wiemy ich przez pole bitwy, każąc sprzątać wszystko co zawadza. Pokazujemy im gdzie chodzić, co robić, czego używać, a oni to robią. Bajerek, co? No i nic to, że na Amisę precudowna. I że była piosenka „war has never been so much fun”. Na GBC jest po prostu przenajmłodniejsza!

Zacznijmy od tego, że grafika jest dokładnie taka, jak trzeba. Nie poraża, ale w żadnym razie nie jest przeciętna. Tak więc nie tylko widać co się dzieje, ale wręcz gra się bez utrudnień. Brak myszki wcale nie przeszkadza w sterowaniu. Koderzy dosłownie genialnie rozłożyli całe sterowanie na dostępne przyciski: fakt – nie jest może najprościej, ale przynajmniej da się korzystać z tych broni, na które akurat ma się ochotę, bez błędów i pustych strzałów. A ile czego? Otóż do wyboru mamy następujące bronie: pistolety, karabiny, bazooki, granaty, jeepy, czołgi, helikoptery, pontony, itd. Bajerek. Siedemdziesiąt dwie misje do skończenia. A do tego dołożcie sobie wcale nie najniższy poziom trudności. Gra jest warta świeczki i po prostu nie wyobrażam sobie nic lepszego na nudne lekcje czy do tramwaju. GBC jest najlepszym miejscem na tę grę i wszyscy powinniśmy dziękować Codemasters, że nam ją ofiarowali. Marsz do sklepów! [Pocketto]



## ARMY MEN AIR COMBAT

KONSOLA  
GBCWYDAWCA  
3DOOCENA  
8/10

Fluid Studios (kolesie od „słynnego UFC” na GBC) popisali się całkiem nieźle przestrajając na GBC kolejną grę z serii ARMY MEN, czyli „Do broni, do broni plastikowe żołnierzyki”. Plastikowa armia rośnie w siłę i dorobiła się pojazdów latających, co zaraz skrupulatnie zostało wykorzystane. W grze dostępnych jest szesnaście misji na sześciu lokacjach scenograficznych. Trzeba w nich będzie bombardować, strącać, zaczepiać, desantować i zabierać... I – trzeba przyznać, że mimo pewnej takiej mojej nieśmiałości, ARMY MEN AIR COMBAT jest grą niezłą! Acha! Zapomniałem dodać, że są jeszcze cztery rodzaje broni. Jeśli więc poszukujecie zręcznościówki, dobrze wykonanej, wojennej, przypominającej wszystkie słynne gry, gdzie latasz i wycinasz w pień – to jest dobra gra. Na jej minus wpływa troszkę stopień trudności. Wiedząc jakie utrudnienia postawi przed graczem wątek grafika GBC, powinni byli koderzy pewne elementy uwypuklić. [Pocketto]

## ACTION MAN

KONSOLA  
GBCWYDAWCA  
THQOCENA  
7/10

Mamy wreszcie przygody Barbie dla chłopców na GBC. ACTION MAN zaatakował. I od początku można spodziewać się pewnych mało ważnych elementów. Na przykład strzelmy sobie, że będzie to platformerek. Dalej strzelmy sobie, że Action Man o imieniu Action Man będzie się przebierał w coraz to nowe faszki. Można też strzelić, że będzie miał kilka rodzajów broni i – rzecz jasna – w to, że wystąpią pewne problemy z realizmem scenariusza. Najogólniej rzecz biorąc lepiej się będzie nad nim nie zastanawiać. AM to seria gierki promujących zabawkę i nie mają one (czyli de facto ich koderzy) żadnych ambicji, poza wyprodukowaniem czegoś średniego. Gdzie nie spojrzymy (np. gry na PSX), wszędzie AM zbiera średnie noty. Jednakowoż gra na GBC aspirowała do czegoś wyżej. Grając czułem przebitki z superowego BIONIC COMMANDO (Aman wiesz się na linie) i podobnych platformerek o żołnierzach. Tym razem naprawdę niewiele zabrakło... Gdyby działa się nieco więcej... [Pocketto]



## CZARNY KĄCIK POCKET! Oto kącik, w którym będziemy pisać o grach ewidentnie słabych, na które nie powinniście wydawać kasy. Szkoda na ich recenzje miejsca w POCKETcie, choć tytuły często mogą kusić.

**DISNEY'S EMPEROR NEW GROOVE** – prawie, że się zmieściła się do recenzji Pocketa. Gramy oczywiście łamą i jest to platformerek. Lama ma od pytona zdolności, niestety grę załatwiły nudne poziomy. Buee. [5/10]

**ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2** – Czyli powrót do świata plastikowych majtek. Graficzny dołek pociągnął za sobą spadek grywalności. Niestety – w żaden sposób nie da się wpieścić 30 misji trzema postaciami (do wyboru). [4/10]

**BLACK S-STAR** – Miała to być gra, która zmiecie Pokemona (jak pewnie pamiętacie). Niestety – nadanie nawet motywowi kolekcjonerskiemu charakteru seksualnego (kolekcjonuje się kochanki) nie pomogło tej koszmarniej grze. [2/10]

**LOONEY TUNES RACING** – Słabo. WACKY RACES było zdecydowanie lepsze. Mimo barwności, niestety gra przegrywa gdy zaczynamy w nią grać. I co się dzieje, z tym sterowaniem?... [5/10]

### Toy Story Racer



**KONSOLA**  
GBC

**WYDAWCA**  
Infogrames

**OCENA**  
8/10

Czy trzeba było ruszać z GBA? To pytanie ciśnie mi się na myśl od chwili, gdy zobaczyłem skalowanie perspektywy w TOY STORY RACER. Gra owa oparta jest oczywiście na motywach filmu, w którym zabawki są żywe i nie mogą pokazywać się dorosłym, czyli Toy Story. Na początek mamy do wyboru jedną z czterech postaci: Woody, Buzz, Pan Ziemniak (Potato Head) i Bo Peep – potem odkrywają się następne. No i zaczyna się wyścig. Ścigamy się po jednym z dziesięciu torów, a po drodze zbieramy power upy, które mają pomagać nam w pokonywaniu trasy, albo przeszkadzać w tym innym. Krótko mówiąc stara zasada, którą ostatnio widzieliśmy w WACKY RACES. W TSR najbardziej jednak zadziwia grafika. Po raz pierwszy chyba widać w racerze mijane elementy scenografii, które robią się coraz większe, płynnie nas mijają... Kurcze! To wygląda jak prawdziwa trójwymiarowa grafika! Aż chce się spytać czy nie jest nią naprawdę. [Pocketto]

### N-Plus Fighters!



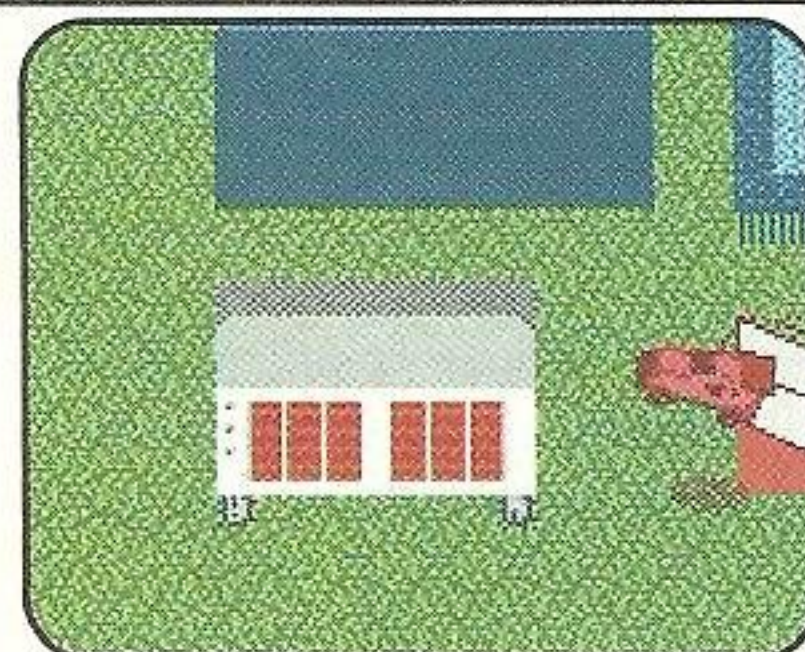
**KONSOLA**  
GBC

**WYDAWCA**  
P-Layer

**OCENA**  
9/10

A to ci niespodzianka! Polska grupa fanów gier na kieszonolki i magazynu N+, o nazwie Independent Dreams, wyprodukowała w ciągu 16 miesięcy grę pod tytułem N-PLUS FIGHTERS! I jest to rzecz jasna mordobicie, w którym grać można redaktorami Neo Plus! Dostępne postacie to oczywiście redaktorzy: Banan, Gulash, Marcel, Nolster... a nawet Anek i Pocketienne. Jest oczywiście ukryta postać (jedna?) nazywa się VAT – zabiera swoimi ciosami po 7% energii, bez względu na to czy się bronisz, czy nie. Wszystkie postacie mają dwie formy: editor i super editor. W formie super editor wszystko wykonują dwa razy szybciej i mają autorecovery. Są też jajcarskie ciosy. Np. Dreamcast smoker – Grabarza, albo GT3 Orgasmo – Marcellusa. Moimi ulubionymi technikami są jednak patenty Gulasha: There's One More Thing To Do – okizeme jakiego świat nie widział i We've got no time, buddy! – unieruchamiacz. Są też na przykład pomyłki – tak jak techniki Banana: Taxi deliver, albo PIT sender. Generalnie jednak pomysł na piątkę i wszyscy powinni to mieć!!! [Pocketto]

### RACIN' RATS



**KONSOLA**  
GBC

**WYDAWCA**  
Mattel

**OCENA**  
8/10

Osiem punktów zdecydowanie za pomysł! Oto nasza historia rozpoczyna się w przeciętnym domu, gdzie ty (chłopiec lub dziewczynka – do wyboru) mieszkasz sobie, jako dzieciaczek. I pewnego dnia, bawiąc się beztrósko, doprowadzasz do tragedii... No, może przesadzam – przypadkiem zbijasz wagę z kwiatami. Za taki wybryk, „w nagrodę”, rodzice wsadzają cię na cały dzień do pokoju, gdzie siedzisz i rozmyślasz. Na szczęście jednak zostaje ci jeszcze zdalnie sterowany samochodzik, który został w mieszkaniu, za drzwiami. A nadajnik jest w twoim ręku. I co? I teraz pokazujesz pazurki: co można zrobić mając do dyspozycji samochodzik? Można schować tacie portfel, wyciągając go z kieszeni, można zwędzić babuni sztuczną szczękę, można postraszyć psa... Wesoło, prawda? I na tym właśnie gra polega. Jej patenty są tak niesamowite, że nagradzają dość średnią grafikę i dźwięki. Polecam, polecam... A miała to być gra dla dzieci... [Pocketto]

### Lemmings



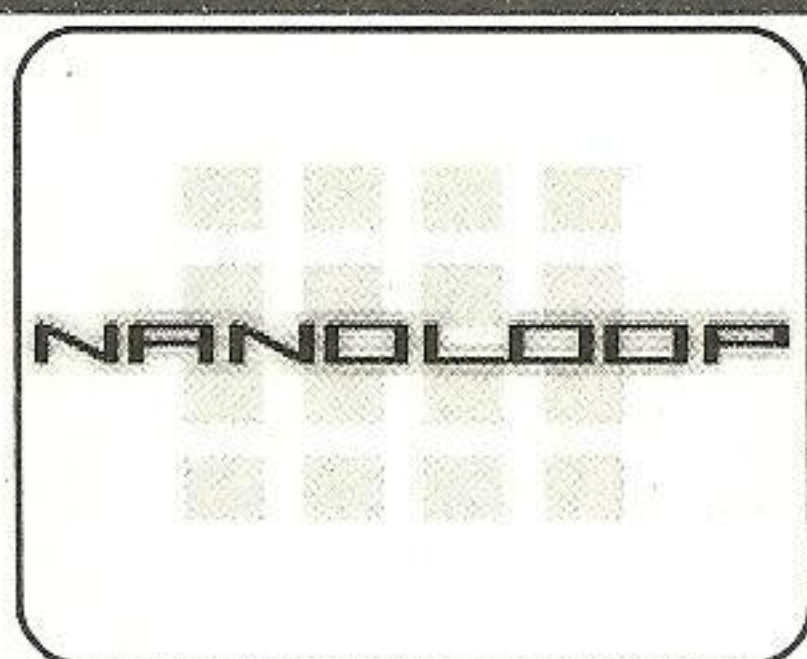
**KONSOLA**  
Lynx

**WYDAWCA**  
Take 2

**OCENA**  
7/10

LEMMINGS to wielki powrót gry, która naśmiewa się z milionów zwierzątek, które raz na czas jakiś brną dzielnie przed siebie, tylko po to, żeby zdechnąć. LEMMINGS ma z oryginałem wiele wspólnego. Też są zwierzątki, też brną przed siebie. A my musimy doprowadzić je do wyjścia. Ponieważ na ich drodze sterczy wiele przeszkód, od czasu do czasu trzeba będzie kombinować nad ich pokonaniem. W związku z tym, na dole strony znajduje się lista lemmingów funkcyjnych, które można wykorzystać, przydzielając role chodzącym po ekranie zwierzątkom. Można więc zaprząć do roboty lemminga kopacza, budowacza mostów, wspinaacza, dać mu do ręki parasolkę, żeby mógł spadać, albo zrobić bombę, która utoruje drogę eksplozją. W grze dostępnych jest 150 poziomów, wziętych z gry LEMMINGS i OH, NO MORE LEMMINGS. Irytować może jakość dźwięku i ograniczenia wynikające z charakterystyki GBC, ale i tak gra jest fajna. Jeśli lubicie takie logiczne zabawy – polecam. [Pocketto]

### NANOLOOP



**KONSOLA**  
GB

**WYDAWCA**  
Oliver Wu

**OCENA**  
9/10

A tu druga niespodzianka w dzisiejszym kąciku: mamy oto w dziale recenzji gier programik NANOLOOP. Nie jest to bynajmniej gra, lecz programik do komponowania muzyki (kto czyta zresztą uważnie nasze newsy, pewnie zwrócił już na niego uwagę). Nie należy spodziewać się cudów, ale dźwięki jakie wypuszcza z gęby GBC sprawiają naprawdę wielką radochę. Mamy tu możliwość obróbki podanych sampli i dodawania im różnego rodzaju śmieci, w celu wytworzenia nowych dźwięków. Właściwie całość przypomina prostą konsolę, na której można dopracowywać swoje kompozycje. Istnieje też opcja kompozycyjnego czarodzieja, czyli taka, w której program wiedzie cię przez wszystkie kroki kreacji muzycznej. Całość ma szesnaście kroków i obejmuje takie elementy jak rytm, wybór sampli, głośność podkładu. Itp, itd. NANOLOOP został bardzo ciepło przyjęty i już można ściągać z netu pierwsze kompozycje fanów. Prostota zawsze pociągała. [Pocketto]

### TEST DRIVE 2001



**KONSOLA**  
GBC

**WYDAWCA**  
Infogrames

**OCENA**  
6/10

Wiemy, że Infogrames przymierza się poważnie do GameBoya ADVANCE, ale póki co pobawimy się jeszcze trochę na GBC. Mamy więc TEST DRIVE 2001, która to gra wciąż ewoluuje od formy wyścigów, polegających na przestrzeganiu przepisów i ewentualnym wianiu przed policją (wiadomo – albo wyścig, albo przepisy). Do wyboru mamy tym razem trzynaście realnych samochodów i czterdzieści osiem tras w dwunastu sceneriach. Wygląda to wszystko imponująco. Całkiem nieźle zaprojektowane trasy i – co trzeba zauważyć – elegancka animacja. Nie da się ukryć, że ten sam silnik gry użyty został w zeszłorocznym TEST DRIVE 6, tyle tylko, że tamta gra nie miała opcji na dwóch graczy. Dodanie kabelka jest jak zawsze bardzo dobrą opcją, która znacznie zwiększa grywalność. To jednak zdecydowanie zbyt mało, żeby z gry zupełnie średniej uczynić grę dobrą. Czas dołożyć coś nowego, oprócz wyścigów i ulepszania samochodów. [Pocketto]



**Specjalnie na wasze życzenie opis do znakomitej, drugiej części przygód Linka na Nintendo 64. Zresztą umówmy się - tej grze należało się kilka stron więcej. Tak więc powodzenia...**

**txt: Flik**



## Walka

**Z** - czyli dolny Trigger. Dzięki temu guziczkowi namierzamy wroga, przez co możemy zadawać precyzyjne trafienia i bronić się za pomocą tarczy. Dodatkowo, możemy uzyskać cenne informacje od Tatla, na temat danego przeciwnika

**A** - naciskając ten guzik w czasie namierzania wraz z kierunkiem robimy różnego rodzaju uskoki. Jeżeli wciśniemy go podczas biegu, Link przetrula się po przeciwniku.

**B** - atak mieczem. Jeżeli wdusimy go wraz z tarczą i kierunkiem to Link zaatakuje z doskoku, jeśli natomiast przytrzymamy dłużej - wyzwolimy super atak (odbiera trochę magii)

**L** - powoduje wyjęcie tarczy, która chroni przed większością ataków fizycznych

**Luk** - wystarczy wybrać go z plecaka i użyć. Kamera przełącza się wtedy w pierwszoosobowy tryb i możemy strzelać. Należy pamiętać o tym, że strzala leci tam, gdzie wskazuje jej koniuszek. Wszelkiego rodzaju magiczne pociski odpala się w ten sam sposób.

**Bomby** - po wybraniu ich z plecaka ma się zazwyczaj kilka sekund do ich detonacji. Można je położyć lub rzucić podczas biegu.

## Maski

**W grze jest pełno masek, jednak tylko trzy potrafią kompletnie zmienić bohatera i jego możliwości. Oto one:**

**Maska Deku** - W postaci Deku nasz bohater może atakować czapką (guzik A) lub pluć bańkami (guzik B), co jednak odbiera energię magiczną. Deku Link potrafi ponadto "nurkować" w kwiatach Deku i wystrzeliwać się z nich jak z wyrzutni. Jeżeli byliśmy w kwiatku jakieś trzy sekundy, to dodatkowo możemy przez chwilę lecieć używając śmigieł z kwiatów. Link jako Deku jest bardzo wrażliwy na ogień, natomiast po wodzie porusza się jak kaczka z kamienia - wykonując po pięć odbić od tafli.

**Maska Gorona** - W tej postaci Link może uderzać pięścią (mocniejsze od miecza), lub zamienić się w toczący krążek, któremu po rozpędzeniu wysuwają się kolce (odbiera magię). Do tego potrafi miażdżyć ziemnym uderzeniem (najpierw guzik A, potem B). Link Goron jest kompletnie niewrażliwy na ogień, natomiast woda to dla niego śmiertelna pułapka.

**Maska Zory** - W postaci Zory Link może atakować nogami i rękoma, lub ostrzami wysuwanych z przegubów. Jeżeli Link wyjmie tarczę - może porazić wroga prądem (co oczywiście wyczerpuje magię). Ponadto pod postacią Zory można bez przeszkód pływać w wodzie i chodzić po dnie, lub też rzucać specjalnym bumerangiem.

## Rozdział 1

Po obejrzeniu intro ruszaj za dziwnym gościem który ukradł ci okarynę i konia. Skacz po półkach, a kiedy spadniesz na dół spotkasz złodzieja, który zamieni cię w młodego Deku (Deku Scrub). Zostaniesz sam z jednym ze świetlików, który nieopatrznie odłączył się od bandy złodzieja (od tej chwili będzie ci pomagał). Ruszaj dalej korytarzem, a napotkane rozpadliny pokonuj używając kwiatów Deku. Kiedy znajdziesz się w pobliżu wielkiego mechanizmu ruszaj po schodach i zagadaj z dziwnym sprzedawcą masek. Zgódź się mu pomóc i wyjdź drzwiami na górę, a znajdziesz się wreszcie w jakimś normalnym miejscu. Pierwsze, co powinienes zrobić po dotarciu do miasta, to odnaleźć królową świetlików (Great Fairy). Ruszaj do północnej części miasta (North Clock Town), która znajduje się za twoimi plecami. Spotkasz tam śmiesznego facia przebranego za świetlika. Pogadaj z nim i kup mapę, po czym ruszaj skalną ścieżką z lewej strony. Znajdziesz się w fontannie świetlików i spotkasz rozbłą na kawałki królową świetlików. Musisz znaleźć brakujący kawałek jej ciała. Idź do środkowej części miasta i wbiegij w przejście na południowym zachodzie. Tu znajdziesz brakującą część królowej. Złap ją wykorzystując skoki Deku i wracaj do fontanny. W podzięce za pomoc zostaniesz obdarowany magicznymi pociskami i zaproszeniem na jeszcze jedno spotkanie (kiedy wrócisz do normalnej formy). Wyjdź z fontanny i pogadaj z chłopakiem strzelającym do balonu. Zestrzel balonik używając magicznego pocisku i zgódź się na test, jakiemu podda cię mały. Musisz znaleźć i złapać wszystkich jego pięciu koleżków. Dwóch jest z lewej strony za słupami, a następny we wschodniej części miasta (East Clock Town), do którego przejście znajdziesz z lewej strony. Następny jest nieco wyżej z lewej. Kolejny z prawej obok dzwonu na dachu (musisz użyć kwiatu Deku). Ostatni z chłopczków biega w zachodniej części miasta (West Clock Town), na placu za schodami. Kiedy złapiesz wszystkie dzieciaki dostaniesz kod do ich kryjówki we wschodniej części miasta (zapisz go). Ruszaj do miejsca, gdzie drogę zatarasuje ci dzieciak i podaj mu kod. Podążaj kanałem używając skoków Deku i omiń zwisającego z sufitu pajaka. Kiedy dotrzesz do drabiny rozwal balon tarasujący przejście (to samo możesz zrobić z wazami z boku). Kiedy dotrzesz do obserwatorium, wejdź po schodach do astronoma i spójrz przez teleskop. Wypatrzy ogromny kamień - jest na nim Skullkid. Zobaczysz jak z nieba spada księżycowa łza. Wyjdź na taras (drzwi są z lewej) i zabierz łzę. Wracaj do środkowej części miasta i podejdź do kwiatu Deku stojącego przy zachodniej ścianie. Przyleci właściciel, który odda kwiat w zamian za księżycową łzę. Teraz poczekaj, aż nastanie trzeci dzień, a właściwie noc (możesz skorzystać ze stracha, jest w zachodniej części w drugim po lewej sklepie) i wystrzel się z kwiatu na półkę obok zegara. Drzwi się w końcu otworzą i będziesz miał pięć minut na pokonanie Skullkida. Wystarczy, że pluniesz w niego bańką, a potem zagrażasz według wskazówek Pieśń Czasu, aby

zakończyć ten rozdział.

## Rozdział 2

Kiedy wrócisz do dnia pierwszego idź najpierw zobaczyć się ze sprzedawcą masek. Uleczy cię (i przy okazji nauczy pieśni zdrowia) sądząc, że posiadasz maskę, którą zlecił ci odszukać. Kiedy dowie się, że jej nie posiadasz wyjaśni ci wszystko i podaruje maskę Deku. Teraz ruszaj do kryjówki dzieciaków. Chociaż oni cię nie pamiętają - ty znasz już kod. Wejdź do środka i szybko wyjdź, a od przywódcy bandy dzieciaków dostaniesz Notes Bombardiera. Teraz poczekaj aż zapadnie noc i ruszaj do miejsca, gdzie łapałeś duszka (złap go ponownie). Na miejscu wysłuchaj spowiedzi kataryniarza i weź od niego kurzą maskę (Breemen Mask). Pobiegij teraz do królowej wróżek i poskładaj ją znowu do kupy. Dostaniesz maskę duszków. Wejdź do środkowej części miasta i odszukaj kamienny posąg z zachodniej strony zegara. Uderz w niego (potem będziesz się mógł tu teleportować). Przyspiesz czas za pomocą stracha i wyjdź z miasta zachodnią bramą (pogadaj ze strażnikiem żeby cię wypuścił). Skieruj się do bramy z lewej strony (uważaj na sępa-złodzieja) i podążaj cały czas prosto (niedawno przejście tarasował głaz, teraz jednak już go nie ma). Odszukaj kamienny posąg i uderz w niego (masz teraz punkt teleportacyjny na mlecznej drodze). Kiedy wyjdiesz z kanionu, podążaj polną drogą, aż dojdiesz do kurnika (gospodarstwo na końcu drogi). Wejdź do szopy i zagadaj z gościem leżącym na placu. Załóż kurzą maskę i grając na flecie pobieraj wszystkie pałające się w okolicy kurczaki (muszą się poutawiać za tobą). Kiedy zamiast kurczaków po podwórku będzie spacerować dziesięć kur, dostaniesz kolejną maskę (Bunny Hood). Wracaj do Miasta Zegarów i cofnij czas. Ruszaj teraz południową bramą i biegnij cały czas prosto (przebiegając pod wydrążonym drzewem przyjrzyj się małemu rysunkowi,

korytarzem. Spotkasz tu małpę, za którą musisz biec (uważaj na żółwie). Dotrzesz w ten sposób do wiedźmy, którą znokautował Skullkid. Wróć do sklepu z miksturami i pogadaj z kolejną wiedźmą w środku. Dostaniesz od niej napój regenerujący - zanieś go do pobitej czarownicy (zostanie ci po nim pusta flaszka do twojego użytku). W zamian za pomoc będziesz mógł skorzystać darmowo z oferty biura podróży.

## Rozdział 3

Pędź tam co sił (po drodze pogadaj z małpami) i kiedy będziesz w środku, pogadaj z czarownicą w prawym okienku. Dostaniesz aparat fotograficzny i wyruszysz w rejs. Podczas niego twoja łódź rozjedzie osmiornice, a ty trafisz do pałacu króla Deku. Zamień się w Deku Scrub i ruszaj przed siebie. Pogadaj ze strażnikami, a przepuszczą cię. Idź prosto, a trafisz do królewskiej komnaty. Pogadaj z królem i zrób mu zdjęcie. Nie omieszkać także pogadać z małpą zamkniętą w klatce z lewej. Wyjdź z komnat, a spotkasz brata małpy. Musisz przynieść mu magiczną fasolę. Ruszaj przejściem po lewej unikając strażników (jeśli grałeś w MGS nie będzie problemu). W drugim pokoju zeskocz do dziury i kup od sprzedawcy siedzącego w niej fasolę (Magic Beans). Nabierz także wody do flaszki i wracaj przed główne wejście do pałacu (tam gdzie są strażnicy). Ruszaj po liściach w lewo i skacz po nich, aż dotrzesz do suchego łądu. Na kwadracie jaśniejszej ziemi posadź fasolę i podlej ją wodą z flaszki. Teraz, jak Jasie z pewnej bajki, po fasoli wejdź na górę. Znajdziesz się nad terenem po którym przed chwilą się skradałeś. Nie możesz spaść na dół. Wystrzeliwuj się z kwiatu na kwiat, uważając, aby nie trafiły cię wyrzutnie orzechów (najlepiej jest lecieć, kiedy platforma zaczyna jechać w twoją stronę). W końcu trafisz do klatki z małpą. Pogadaj z nią i, ciągle jako Deku, pokaż okarynę. Nauczy cię pieśni przebudzenia (Sanata of Awakening), jednak zauważą was strażę i wyrzucą



aby zobaczyć wstawkę). Ruszaj przed siebie, aż dotrzesz do biura turystycznego położonego nad jeziorem. Stąd odbij w lewo i przepłynij do tunelu z lewej. Podążaj nim, a dotrzesz do kolejnego domku na drzewie (jest to sklep z magicznymi miksturami). Okrąż dom z lewej i idź skalnym



cię z zamku. Znów ruszaj po liściach z lewej. Tym razem skreć jednak w prawo do skalnego przejścia. Skacz po kwiatach Deku i wyląduj z lewej strony wodospadu. Porozmawiaj tam z puchaczem, a on nauczy cię pieśni teleportacji (Song of Soaring). Przeskocz na drugą stronę wodospadu i przejdź przez skalny tunel. Biegnij po kładce z prawej, zabijając robaki i katapultarzy. Dotrzesz do platformy ze znakiem Deku Scrub (rozwał węzę, aby dostać kijek Deku). Nie zapomnij uderzyć w kamienny posążek. Teraz możesz cofnąć się w czasie za pomocą pieśni czasu. Powinieneś kupić w mieście torbę na bomby (sklep jest w West Clock Town) i zaopatrzyć się w bomby (kup je lub znajdź w krzaczkach na zewnątrz miasta). Teraz, jeśli chcesz mieć sto kryształów, idź do kryjówki bombowców i w ściekach skreć w lewo. Znajdziesz niszę z pękniętą ścianą, gdzie powinieneś podłożyć bombę, by stać się właścicielem niezłej kasy (sugeruję, abyś zostawił wszystko w banku). Jeśli masz mało bomb, to dokup je, gdyż będą ci niedługo potrzebne. Potem wróć na bagniska Deku korzystając z pieśni teleportacji i zagraj tu pieśń przebudzenia. Z wody wyłoni się wejście do świątyni.

#### Rozdział 4

Skorzystaj z kwiatu, aby się tam dostać. W środku, do drugiego pokoju trafisz skacząc po kwiatach. Zabierz dwa duszki (jeden lata na środku, a drugi jest w skrzyni). Znajdziesz się w pokoju z dużym drewnianym kwiatem. Wykończ najpierw dwa gryzące kwiatki, a uwolnisz kolejnego duszka. Teraz ruszaj w prawo (po rośliczkach), a wreszcie trafisz do pokoju z kwiatem Deku na środku. Skacząc po wodzie dostaniesz się do niego, a potem do sali z żółwiami. Ogluszaj je bombami, a potem wykańczaj za pomocą miecza, a dostaniesz mapę. Idź do pokoju z kwiatem Deku i zabierz klucz z półki położonej z prawej strony (jest w skrzyni). Wracaj do pokoju z drewnianym kwiatem i otwórz drzwi z lewej. Przesuń blok skalny z przodu i biegnij mostem z prawej strony. Zabij pająka (uwolnisz duszka) i przesuń ten sam głaz, ale z drugiej strony. Zapal kijek Deku i ruszaj skrótem, który zrobiłeś przesuwając głaz (uwaga! na goniące cię ćmy). Zapal pierwszą napotkaną pochodnię i wejdź do pokoju z boku. Wybij wszystkie wałki, a staniesz się właścicielem kompasu. Zapal kolejny kijek i biegnij na górę po schodach. Zapal pochodnię i załóż maskę królika, aby dostać się do przejścia z pajęczyną (musisz tam doskoczyć). Spal pajęczynę i ruszaj korytarzem wyrzynając po drodze wszystkie czarne stwory (w końcu pojawi się skrzynia z duszkiem). Na końcu tunelu zapal trzy pochodnie stojące wzdłuż ścian. Idź dalej i w wielkiej sali ruszaj na drugą stronę, korzystając z kwiataw Deku. Ruszaj skalną półką i naciśnij żółty guzik, a pojawi się drabina. Następnie przejdź przez drzwi i idź po półce w prawo, a trafisz do komnaty z dużą jaszczurką. Wystarczy, że będziesz blokował jej ciosy i machał mieczem (użyj namierzania), a bestia szybko padnie. W skrzyni, która po niej zostanie znajdziesz luk. Idź teraz półką w lewo i z luku przestrzel żółty romb. Po latającym kwiecie dostaniesz się do kolejnej komnaty z szeryfem: żabą. Strzelaj do niej z luku, a kiedy zawoła żółwia, ogłuszaj ich bombami i staraj się trafić samą żabę, kiedy ta będzie tazić po ścianach. Kiedy stwory zejść z tego łez padołu udaj się do komnaty obok po kolejny klucz. Wracaj do pokoju z drewnianym kwiatem i z

zapaliła, po czym z kwiatu przeskocz do wejścia obok pochodni. W ogromnej hali z kwiataw Deku ruszaj po kwiatach z prawej i wleć pod daszek nad słupem. Uderz w kryształ, który tam znajdziesz a zgasisz płomienie na słupach. Zeskocz na dół i wejdź na ten sam kwiat Deku, z którego frunąłeś do kryształu i poleć na słup z prawej (nie ma tam płomienia). Musisz zrobić to dosyć szybko, aby ogień nie zapalił się znowu. Teraz pofruń do wejścia naprzeciw gdzie czeka:

#### BOSS: ODOLWA

Mimo straszego wyglądu, to barszcz jakich mało. Namierz go i kiedy będzie cię atakował mieczem blokuj, jednocześnie sam atakując. Po jakimś czasie Odolwa wezwie małe potworki, których powinieneś się pozbyć - dostaniesz za nie energię życiową. Jeżeli zaatakuje cię ogniem to się nie ruszaj, a jeśli wysle pszczoły - nawet nie zwracaj na nie uwagi. Za jakieś półtorej minuty Odolwa powinien paść i już nie wstać.

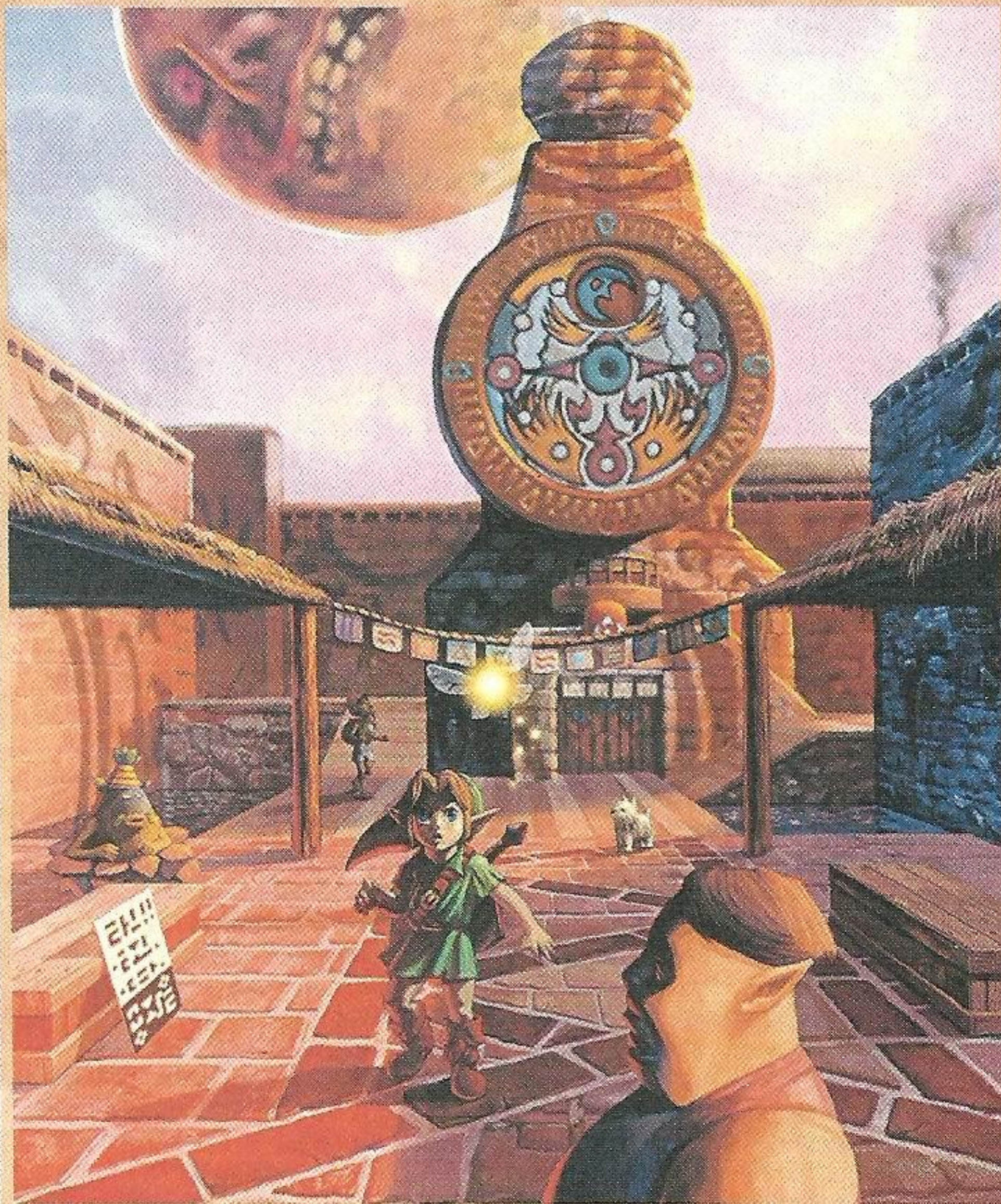
Kiedy obejrzyś wstawkę, nauczysz się kolejnej piosenki (Otah to Order). Sprawi ona, że trująca woda straci swą moc. Odwróć się i rozwał kraty z lian za sobą. Znajdziesz tu księżniczkę Deku, z którą pogadaj, po czym nabij ją w butelkę (dla jej bezpiecznego transportu). Jeżeli masz ochotę możesz dobrać resztę duszków poukrywanych w lochach. Jeden jest w pokoju z pochodniami, które zapalałeś - ukrywa się pod mostem. Kolejne są w pokoju przed bossem - będziesz musiał pobawić się trochę przyciskami, aby je uwolnić. Następny znajduje się pod wodą, w pokoju z drewnianym kwiatem, a dwa ostatnie - w bańkach przy suficie. Jeśli doniesiesz je do wróżki (ma jaskinię przed wejściem do świątyni), to poznasz nowy atak mieczem. Możesz jednak od razu skorzystać z drzwi na wprost i spokojnie wrócić do pałacu (oczywiście jako Deku) i oddać księżniczkę, ratując tym samym małpę. Następnie wychodząc z pałacu skieruj swe kroki w prawo (skacząc po liściach), a czekać cię będzie mini gra, dzięki której zdobędziesz maskę świni. Wystarczy, że będziesz podążał za ministrem (załóż maskę królika), a wygrasz wspomnianą nagrodę. Jeżeli teraz pójdziesz do pierwszej wieży i w lasach z żółwiami złapiesz do butelki chmurkę (używając oczywiście świńskiej maski), to dostaniesz od niej niebieski napój (odnawia wszystkie wskaźniki).

#### Rozdział 5

Najpierw zaopatrz się w strzały i bomby (rozwał kilka krzaczków) i dopiero ruszaj dalej. Skieruj się do północnego wyjścia z miasta i wyjdź przez nie. Ruszaj dalej i skocz w wąwóz, który przetnie ci drogę. Wejdź na drugą stronę gór po skalnej ścieżce z lewej i użyj strzał do strącenia sopli u góry (rozbiją bryły lodu tarasujące przejście). Biegnij więc przed siebie, rozwalając śniegowe kule bombami. Dotrzesz do wioski, gdzie z lewej strony znajdziesz posąg sowy. Odbij teraz w prawo i ruszaj przez wiszące mosty, a dotrzesz do wioski Goronów. Okrąż główny budynek, a przed przepaścią znajdziesz sowę. Po rozmowie z nią skacz po niewidzialnych platformach, na których leżą pióra (uwaga, są śliskie). Dotrzesz wreszcie do jaskini, gdzie znajdziesz szkiełko prawdy (Lens of Truth). Używając go zobaczysz niewidzialne platformy i będziesz mógł sam wrócić. Na drugiej stronie zobaczysz ducha. Pogadaj chwilę i potem ruszaj za nim do pierwszej wioski. Na miejscu biegnij w prawo i, jako Deku, po bryłach z lodu dostań się na niewielką półkę. Użyj szkiełka i wejdź po niewidocznej dotychczas drabinie (na rozgałęzieniach wybieraj prawo, lewo i prawo). Dostaniesz się do grobowca, gdzie powinieneś pogadać z duchem i zagrać mu pieśń leczenia. W zamian dostaniesz maskę Goronów, która umożliwi ci zamianę w Gorona właśnie. Wskazane jest teraz byś wrócił do miasta, zdeponował pieniądze uzbierane podczas wędrówki w banku i cofnął się w czasie.

#### Rozdział 6

Jako Goron idź do wioski Goronów. Kiedy

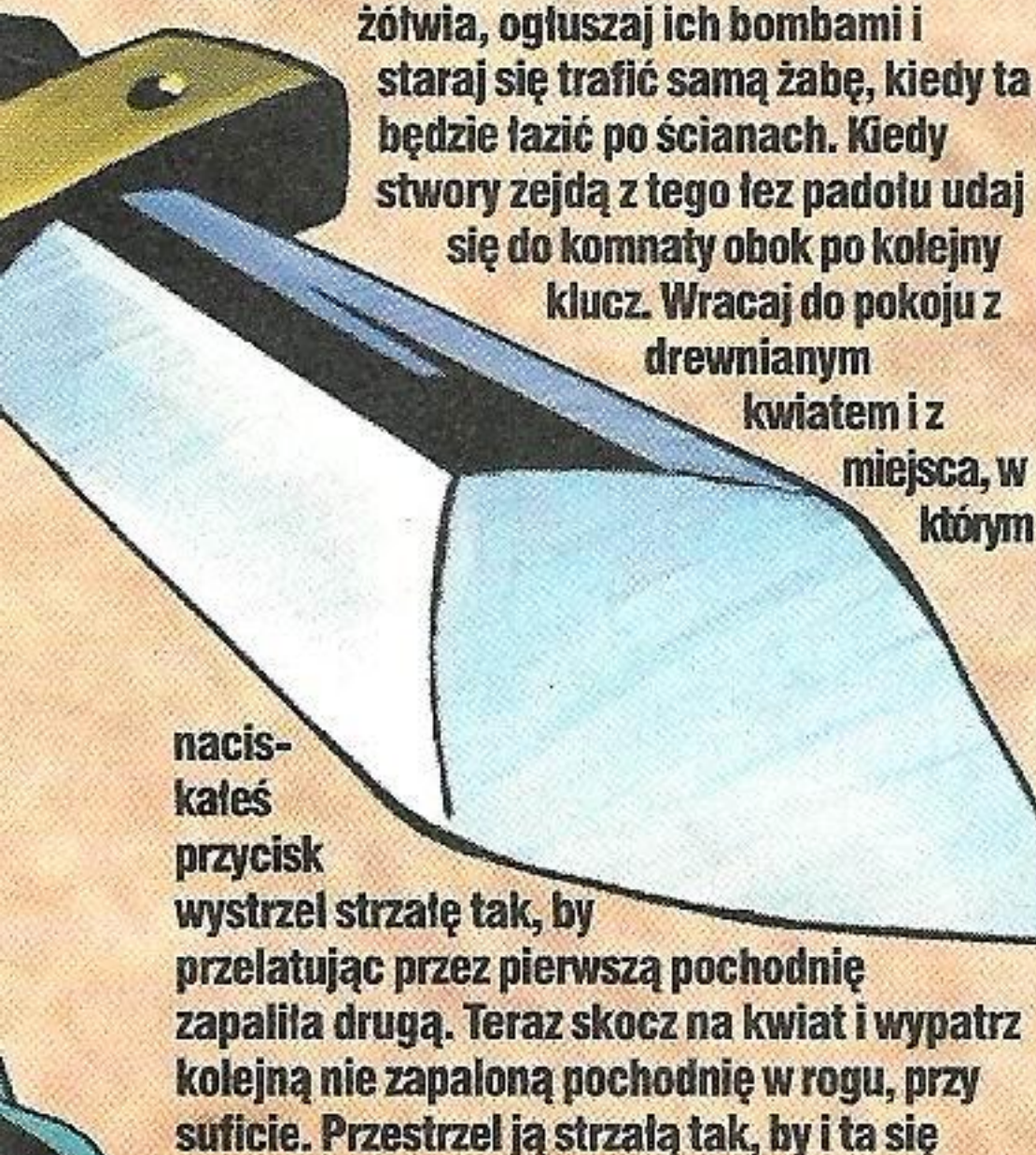


będziesz na miejscu odszukaj wejście do głównego budynku i uderz w ziemię, by je otworzyć. Wejdź do pałacu i biegnij po schodach do głównej komnaty, a zobaczysz małego, płaczącego Gorona. Porozmawiaj z nim i biegnij do grobowca gdzie dostałeś maskę. Przesuń statuetkę, a odkryjesz ciepłe źródło. Nabierz wody w butelkę i wyjdź przed grobowiec. Polej ciepłą wodą zamrożonego Gorona i pogadaj z nim. Jeszcze raz nabierz wody i zeskocz z półki do wody. Teraz biegnij tam gdzie były drewniane mosty (musisz się spieszyć i dotrzeć tam zanim woda wystygnie - masz około minuty). Ruszaj przez nie i polej wodą bryłę lodu. Wskocz do dziury, którą właśnie odkryłeś i nabierz po raz trzeci wody. Wyjdź na górę i zeskocz z lodowej wysepki w prawo. Odnajdź tu dużą kulę ze śniegu i rozbij ją, po czym polej odsłoniętą bryłę lodu wodą. Będziesz mógł porozmawiać z ojcem płaczącego Gorona, który nauczy cię części kołysanki. Wracaj do pałacu i zagraj kawałek kołysanki. Mały Goronek usnie, a ty nauczysz się całej kołysanki Goronów. Teraz musisz wrócić do pierwszej wioski i skierować się lewą drogą, patrząc od wejścia do krainy. Zamień się w krążek z kołcami i przeskakuj nad przepaściami, wykorzystując wyskocznie. Także śniegowe kule nie będą stanowiły przeszkody dla twoich kołców, więc skup się na tym aby nie spaść. Dotrzesz do planszy ze statuetką sowy - uderz w nią i zagraj kołysankę Goronów, aby wielki gość zagrządzający przejście zasnął. Teraz ruszaj po wąskim przejściu w kierunku wejścia do lochu, rozbijając po drodze śniegowe kule.

#### Rozdział 7

Kiedy będziesz już w środku rozbij sople z przodu i przepchnij blok tarasujący wejście. W następnym pomieszczeniu przeturlaj się na drugą stronę przez most (uwaga! na zamrażające podmuchy) i wejdź do drzwi z lewej. Znajdziesz się w ogromnym pokoju. Zeskocz na dół i wciśnij wystającą płytkę umieszczoną w jeziorze lawy. Ze skrzyni, która się pojawi wyjmij duszka i wejdź z powrotem na górę. Biegnij teraz do drzwi naprzeciw tych, którymi wchodziłeś. Odsuń bloki skalne w rogu i przywłaszcz sobie klucz z niszy za nimi. Wracaj na most i wyskocznię, by przeskoczyć tam do drzwi z lewej. Z pokoju zabierz mapę i duszka. Wróć do pomieszczenia z mostem i zeskocz na dół. Rozwał bańkę pod mostem, a zgarniesz kolejnego duszka. Wracaj na początek i przejdź

tam przez drzwi z lewej (teraz masz do nich klucz). Biegnij dalej i rozbij ścianę z przodu (lub podłóż bombę). W następnym pomieszczeniu postrącaj sople z sufitu, a oczyścisz słupy z brył lodowych. Teraz skacz po słupach aż do półki z kulą śniegu. Rozbij ją i weź kolejny klucz i duszka. Przejdź przez drzwi z lewej, by dostać się do pomieszczenia z przyciskami. Uderzeniem w ziemię wciśnij żółty przycisk. Zamień się w Linka (załóż maskę królika) i przeskocz na drugą stronę. Tutaj zrób to samo z zielonym przyciskiem. Znowu zamień się w normalnego Linka i biegnij do żółtego przycisku. Wskocz na żółty słup i zastosuj na nim uderzenie w głębie. Przemień się w Linka i wskocz na zielony słup, by po nim dostać się na drugą stronę. Musisz zrobić to naprawdę szybko, gdyż od wciśnięcia zielonego przycisku masz trzydzieści sekund na zrobienie reszty. Jeśli nie zdążysz, słupy wrócą do normalnego położenia i będziesz musiał zaczynać od początku. Przejdź przez drzwi i rozpędź się na tyle, by przeskoczyć przez most. Przeturlaj się w prawo po zaokrąglonej ścianie i przeskocz przez kolejny most. Za drzwiami czekać na ciebie będzie mini - boss. Musisz trafić go trzy razy, co jednak nie jest takie łatwe, gdyż ten cały czas się teleportuje. Musisz wyczekać moment, kiedy szeryf przystanie gdzieś na dłużej i będzie próbował zamrozić cię lodowym oddechem. Powinieneś go wtedy uderzyć, uważając by nie dostać się w mrozący obłok. Po wykonczeniu leścza dostaniesz ogniste strzały. Wracaj tam, gdzie musiałeś rozbij ścianę i roztop bryły lodowe, używając ognistych strzał. Wciśnij guzik w podłodze i wyjmij z dwóch skrzyń duszki. Pędź do wielkiego pokoju i roztop wejścia zastonięte bryłami z lodu. Przejdź przez to z prawej i powystrelaj dmuchające zimnym powietrzem lodowe posągi. Zapal trzy pochodnie i po słupach dostaniesz się do pokoju z przyciskiem. Wciśnij go i ruszaj do pomieszczenia z mostem, przez który musiałeś przeskoczyć. Rozbij statuetki dmuchające lodowym powietrzem i roztop bryłę z prawej. Teraz ze skrzyni, która się pojawiła, wyjmij kolejnego duszka. Skieruj się drzwiami z prawej i stojąc na słupie roztop przycisk na wprost. Dzięki temu podjedziesz piętro wyżej. Rozwał trzy lodowe kawałki wielkiego słupa aby zjechał na odpowiednią wysokość. Roztop przejście z prawej i wejdź na górę. Przejścia z prawej i lewej kryją kolejnego mini bossa (taki sam jak poprzednio, tylko odrobinę mocniejszy), oraz dwóch wojowników i duszka. Kiedy zwiedzisz obydwa pomieszczenia (zdobywając





klucz do bossa), przeskocz na środkowy most i rozwal śniegowe kule by wejść na tor wyścigowy. Roztop bryłę z potworem i zamień się w Gorona.

### BOSS: GOATO

Na początku zamień się Goronem w krążek z kolcami i pędź za stworem. Kiedy wreszcie go dogonisz, atakuj kolcami, aż stwór padnie. Kiedy tak się stanie, uderzaj go pięścią. Jeżeli powalisz go dwa razy, wygrasz walkę. Stwór co jakiś czas będzie strzelał w ciebie prądem, rzucał kamieniami i bombami. Staraj się je wymijać i podjechać do niego jak najszybciej. Gdyby kończyła ci się magia - rozbijaj wazy z zielonymi butelkami.

### Rozdział 8

Wróć do krainy Goronów i wejdź do pałacu. Rozbij wazy i weź kijki Deku. Pędź na górę i zapal pochodnię ognistą strzałą. Odpal od niej kijki Deku i zapalaj resztę pochodni. Żyrandol zacznie się kręcić, a ty powinienes wejść na górę i rozbic go. Zabierz kawałek mięsa, który z niego wypadł i wracaj do pierwszej wioski. Tam na skale (z lewej) siedzi głodny Goron, któremu musisz rzucić mięso. W zamian dostaniesz maskę żaby. Teraz cofnij się w czasie i ponownie wejdź do jaskini z bossem. Przeteleportuj się do niego i znowu zrób z niego miązgę. Teraz idź do pierwszej wioski i wejdź do domku na środku. Za sto kryształów kowal zgodzi się naostrzyć tobie miecz na poziom drugi. Musisz pogadać z kowalem pierwszego dnia. Jednak jeśli cofniesz się w czasie, twój miecz wróci na swój pierwotny poziom. Należy więc naostrzyć go dwa razy, co zabezpieczy go przed skokami w czasie. Do tego potrzebny jest jednak specjalny proszek. Aby go zdobyć musisz iść do wioski Goronów i wejść do jaskini z lewej. W środku ogromny Goron da ci bombę, którą musisz donieść do wrót zasłoniętych głazem - znajdują się one na planszy z drewnianymi mostami (przy samym początku, u góry). Zabierz więc bombę i zasuwaj czym prędzej w tamto miejsce (masz półtorej minuty). Na podjazdach, pod które nie będziesz mógł wejść musisz najpierw wrzucić bombę, a potem sam się wturlać. Kiedy dotrzesz na miejsce, połóż bombę pod głazem i pozwól by eksplodowała. Wejdź razem z małym Goronkiem do środka i zgódź się wziąć udział w wyścigu. Aby go wygrać musisz cały czas toczyć się w formie krążka z kolcami i zbierać zielone flaszki dla odnowienia magii. Powinienes zapamiętać także o zasadzie fair play, i starać się zepchnąć konkurentów z toru. W nagrodę dostaniesz drugą butelkę i proszek poszukiwany przez kowala. Idź do niego drugiego dnia i daj mu proszek, po czym ostatniego dnia odbierz już gotową broń. Jeżeli chcesz zdobyć kawałek serca, to musisz tu wrócić kiedy będziesz miał maskę Zory. Wpłyni do podwodnego tunelu mieszczącego się obok grobowca.

### Rozdział 9

Na początek cofnij się do dnia pierwszego. Teraz przenieś się do wioski Goronów i idź do wielkiego gościa, od którego brałeś bombę. Da ci w prezencie kolejną. Przeteleportuj się na mleczną drogę. Wyszadź bombą głaz i ruszaj do rancza Romani, by pogadać z dziewczynką o tym samym imieniu. Zgódź się na próbę, którą ona ci proponuje i w ciągu dwóch minut powystrelaj wszystkie balony. Romani nauczy cię pieśni konia (Epona Song) i poprosi o pomoc podczas najazdu kosmitów. Zgódź się i przyjdź na ranczo o godzinie drugiej. Wejdź z Romani do szopy i poczekaj, aż przylecą ufoki. Kiedy zaczną atakować, musisz wystrzelać pokraki z łuku. Jeżeli skończą ci się strzały, to rozwal krzaki za szopą. Postaraj się nie dopuścić, żadnego ufoka za blisko, a zdobędziesz w nagrodę butelkę z mlekiem (dwa razy wszystko odnawia). Możesz tu także wykonać dodatkowego questa. Wystarczy, że porozmawiasz ze starszą siostrą Romani i przyjdiesz drugiego dnia o szóstej pod szopę. Będziesz musiał bronić trzech waz z mlekiem przed rabusiami na koniach (wystarczy, że będziesz strzelał do jeźdźcy, który właśnie się rozpędza). W zamian

za eskortę zarobisz maskę krowy (Milka Bar), dzięki czemu będziesz mógł wejść do baru mlecznego w mieście (wschodnia część). W barze wystarczy, że kolejno zakładając maski Gorona, Deku i Zory (a także będąc zwykłym Linkiem), zagrasz podane przez rybę kawalki utworów muzycznych, a od gościa przy barze dostaniesz następną maskę.

### Rozdział 10

Cofnij się w czasie i wyjdź z miasta zachodnim wyjściem. Przywołaj Eponę (grając piosenkę) i przeskocz przez mur oddzielający cię od Oceanu. Pogalopuj na plażę i posłuchaj co o mewach krążących nad morzem mówi Tatli. Popłyn w tamto miejsce i wyciągnij na ląd na wpół utopionego Zorę. Zagraj mu pieśń leczenia i zabierz maskę, którą pozostawił. Teraz, jeżeli chcesz zdobyć kawałek serca popłyn w prawo i załatw ogromnego robala. Musisz jednak uważać, gdyż drań kradnie przedmioty.

### Rozdział 11

Wracaj do miasta (oczywiście najlepiej przenieś się w czasie) i pogalopuj na wschód. Przeskakuj przez zapory, a dostaniesz się na cmentarz. Przejdź przez niego, a dotrzesz do ogromnego, spiętego szkieletu. Zagraj mu pieśń przebudzenia i kiedy zacznie uciekać, goń go i strzelaj mu z łuku w tyłek. Kiedy drogę tarasować będzie ci ogień, wykańczaj małe szkielety i strzelaj dalej do dużego. Jeżeli uda ci się go dotknąć mieczem, zacznie się normalna walka i będziesz mógł się go szybko pozbyć (uważaj tylko kiedy podskakuje). Po zwycięstwie dostaniesz maskę wodza szkieletów i będziesz musiał wrócić na cmentarz, który niedawno mijaleś. Jeśli pojawisz się tam pierwszej nocy, załóż maskę i pogadaj ze szkieletami by odłoniły ci grób. Zejdź na dół i skacząc po platformach przedostań się do pokoju. Tam wykończ nietoperze i zapal trzy pochodnie, by stanąć do walki z mini bossem. Musisz go najpierw obudzić, a potem atakować z doskoku i nie dać się trafić wielkim toporem (odejmuje pięć serduszek). Kiedy stwór padnie, namierz odsłoniętą płytę, a nauczysz się piosenki burzy (Song of Storm). Teraz wróć na cmentarz drugiego dnia i znowu rozkaż szkieletom rozwalić grób. Pozbieraj kryształy i, używając szkiełka prawdy, otwórz drzwi w ścianie. Ruszaj korytarzem wykańczając niewidzialne stwory i rozwal pękniętą ścianę by spotkać się z kolejnym mini bossem. Zabij go i weź kawałek serca. Wróć na cmentarz trzeciej nocy i powtórz procedurę, a znajdziesz się w kolejnym grobowcu. Pogadaj z grabarzem i doprowadź go do dwóch najbliższych placów z ziemi (musisz iść naprawdę wolno, aby go nie zgubić). Kiedy wykopiecie dwa niebieskie duchy, zaprowadź grabarza na lewy przycisk, po czym sam stań na prawym. Teraz wejdź po drabinie na półkę z lewej i poczekaj, aż przyjedzie tam płytka z grabarzem. Tutaj ściągnij go i karz mu kopać po raz trzeci. Zaatakuj cię zły duch. Musisz uciekać przed nim kiedy się kręci i strzelać do niego z łuku (wymaga około pięciu trafień). Najlepiej jest walczyć z nim w wejściowym korytarzu, co znacznie zawęży jego ruchy. Po zwycięstwie nie pozostaje nic innego jak wziąć ze skrzyni czwartą butelkę.

### Rozdział 12

Wracaj nad ocean (oczywiście najpierw cofnij się w czasie) i płyn w prawo. Tam w zatoczce wypatrzy w skale deski ze znakami piratów. Rozwal je i popłyn tajnym przejściem. Kiedy dotrzesz do basenu patrolowanego przez łódki, zejdź cicho do wody i płyn w lewo. Wyjdź na brzeg i jako Goron wcisnij przycisk, po czym cichaczem wracaj do wody (jeżeli odkryją twoją obecność wyrzucą cię jak z pałacu Deku). Popłyn do otwartych z prawej wrót i płyn przez nie. W następnym pomieszczeniu poprzesuwasz bloki skalne i rozwal deski, by zrobić sobie przejście. Teraz ruszaj wraz z prądem wody do góry. Uważaj na kolce i prądy wodne. Przepłyni do drzwi i wskocz znowu do wody. Omijając kolejne kolczaste kule wyjdź na suchy ląd z

prawej. Jako Goron naciśnij przycisk za beczkami z prawej i weź z celi kawałek serca. Strzel do kryształu i przepłyn przez bramę z lewej. Płyn dalej i w kolejnym pomieszczeniu wcisnij guzik, aby wraz ze strumieniem wody dostać się do następnego pokoju. Tutaj strzel do kolejnego przycisku i przejdź przez drzwi. Cały czas biegnij pod ścianą, a kiedy dojdiesz do placu - przygotuj się na kolejne skradanie. Najpierw ogłusz dwie strażniczki z prawej (używając strzał), a potem jeszcze jedną przy drabinie. Wejdź na wieżyczkę i ogłusz kolejną strażniczkę. Przebiegnij przez most i wejdź do korytarza. Teraz przysłuchaj się rozmowie przez okienko z prawej, by na końcu zestrzelić ul wiszący u góry. Wróć się teraz na wieżyczkę i wejdź do tego samego budynku drzwiami obok. Wbiegnij na środek sali i zabierz ze skrzyni wystrzeliwany hak (Hookshot).

### Rozdział 13

Twoim następnym zadaniem jest znalezienie siedmiu jajek Zory (musisz mieć co najmniej cztery butelki). Pierwsze jajo znajdziesz w sali skąd brałeś hak. Wystarczy, że używając haka podciągniesz się do zbiornika z wodą i wyjmiesz je stamtąd. Drugi jest tam, gdzie pierwszy raz wchodziłeś do fortu (za drzwiami u góry). Użyj haka aby dostać się tam i pokonaj czyhającą za drzwiami piratkę (dwa uderzenia i po krzyku). Następnie powystrelaj ryby pływające w zbiorniku i weź jajo. Kolejne znaleźć można na tyłach fortu. Dostać tam się można oczywiście przy pomocy haka. Po wykończeniu kolejnej piratki, pozostanie nam zanurkować do zbiornika i wyjąć zgubę. Ostatnie jajo jest w pobliżu drugiego. Wystarczy stanąć naprzeciw drzwi prowadzących do jajka numer dwa i wystrzelić hak na półkę naprzeciwko. Ogłusz tam strażników i zostaw pierwszą skrzynię w spokoju (to fałszywka). Idź dalej i wykończ kolejną piratkę, a czwarte jajo będzie twoje. Teraz ruszaj do pierwszej planszy z oceanem i popłyn do laboratorium stojącego na morzu. Zostaw tam jajka, i obok wejścia do fortu piratów odszukaj dwa skalne bloki. Wpłyn między nie i podążaj za znakami (jeśli coś pokręcisz, będziesz musiał zaczynać od początku). Trafisz wreszcie do krateru z potworkami w jamkach. Wykończ pokraki i z trzema brakującymi jajkami wróć do laboratorium. Odstaw je na miejsce i pogadaj z profesorkiem. Załokuj się na nim i zagraj mu na okarynie. Zmień się w Zorę, a nauczysz się nowej pieśni - Bossanovy.

### Rozdział 14

Ruszaj do Zora Keep i zagraj samicy Zory Bossanovę. Z morza wyloni się żółw, na którego powinienes wskoczyć używając haka. Uwolnij duszka znajdującego się pod platformą, pod którą stoisz i płyn do lewej windy (zabij pajaka, a uwolnisz kolejnego duszka). Teraz płyn w stronę prawej windy. Przełącz przycisk i pozwól aby strumień wody uniósł cię do góry. Idź po rampie do pokoju (po drodze w skrzyni jest duszek) i wskocz do wody. Płyn przed siebie, a dotrzesz do pokoju z mapą w skrzyni i duszkiem w następnej skrzynce. Ruszaj korytarzem gdzie czai się potwór (załatw go), a dotrzesz do kompasu. Przemień się w Deku i ruszaj dalej. Rozwal wszystkie latające pokraki i wracaj do pokoju z kompasem i spod wody wyjmij klucz. Wracaj teraz do pokoju z wielkim wiatrakiem (na pewno mijaleś taki po drodze) i uwolnij po drodze kilka duszków. Będąc na miejscu wejdź po rurze na górę i wyróżnij wszystkie potworki (pootwieraj skrzynie, które się pojawiają). Idź dalej, a staniesz do walki z mini-bossem. Ustaw się w rogu i wyróżnij wszystkie małe oczka. Kiedy zbliży się oko blokuj. Będzie próbowało się zbliżyć - wtedy uderzaj mieczem. Weź lodowe strzały, które zostawił boss i wracaj do pomieszczenia z mapą. Zamrażając wodę zrób sobie

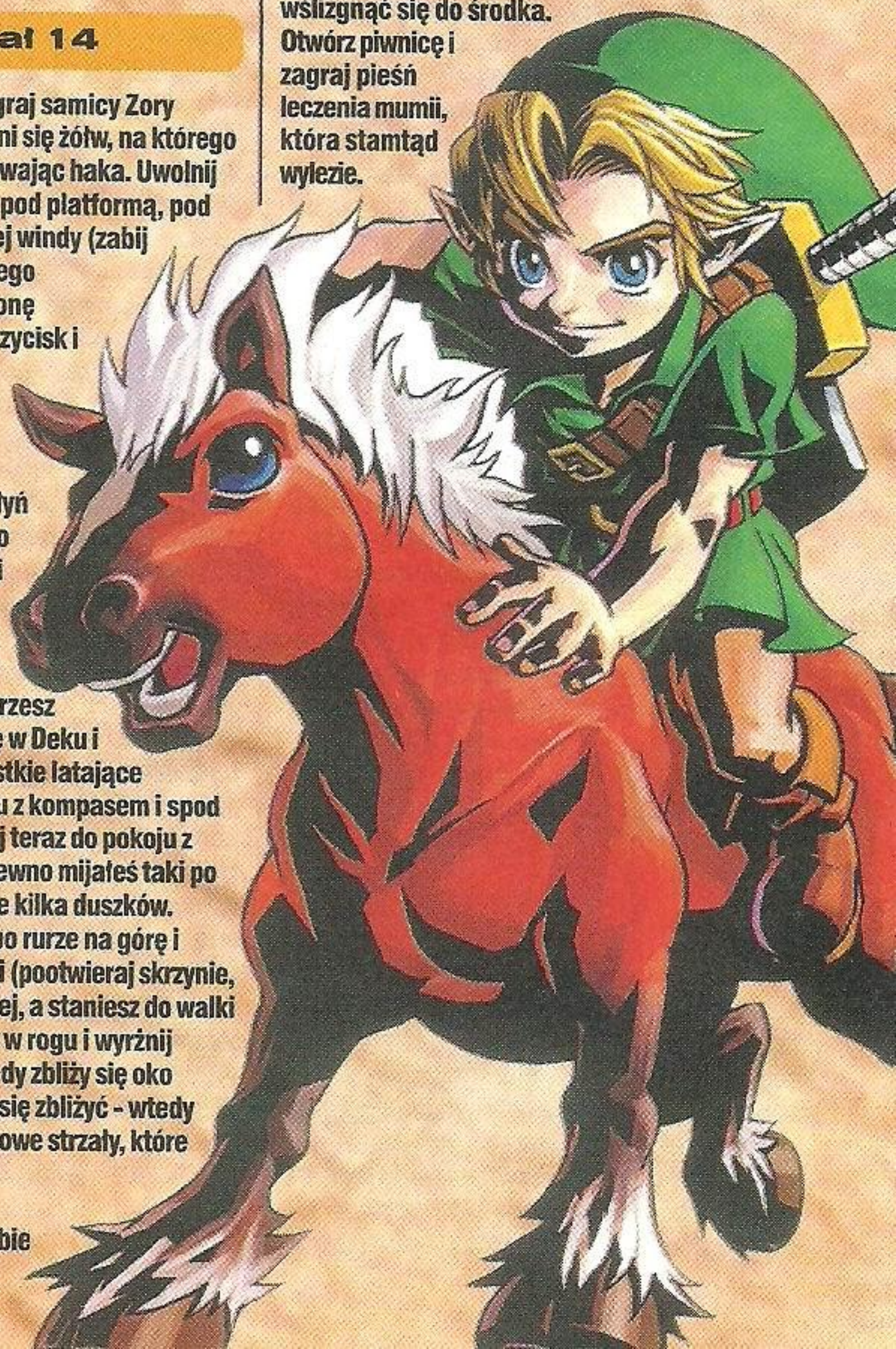
przejście do wrót zatarasowanych sopłami (roztop je). Za tym wszystkim czekać będzie na ciebie kolejny mini-boss. Wykończ najpierw żabę, a potem rozwalaj bańki - za pomocą lodowych strzał, a potem miecza. Z pokoju obok weź klucz do bossa i wracaj do pomieszczenia z wiatrakami. Wejdź na niego i zamroź strzałami wodospad, który dotąd blokował drabinę. Kiedy będziesz u góry skorzystaj z haka i strzał, aby zamrozić wodę. Przełącz zielony guzik. Wracaj do pokoju z mapą i zrób sobie przejście do następnego pokoju (przełącz przycisk na czerwony guzik). Wracaj do pomieszczenia przed mini bossem, który dał ci lodowe strzały i zamroź ośmiornicę, by po niej dostać się do czerwonego przycisku. Teraz wracaj do pierwszego pomieszczenia i przełącz przycisk na pompie, a także po drugiej stronie pokoju. Wracaj do wiatraka korytarzem (po drodze są duszki). Ruszaj teraz po zielonej rurze, aby dostać się do zielonego przycisku. Wracaj do pokoju z wiatrakami i przełącz przycisk dopiero co otwarte drzwi. Skacz z windy na winde. Przeskocz na półkę i zamroź wodospad, tak byś mógł przejść po łopatach śmigła. W następnym pokoju roztop lód na suficie i wcisnij zielony guzik. Teraz wracaj tam, gdzie wciskałeś drugi zielony przycisk, a staniesz do walki z bossem:

### BOSS: GYOAKU

Stan na środkowej platformie i nie daj się strącić. Sam najlepiej atakuj za pomocą strzał, a kiedy szeryf spadnie - nurkuj jako Zora i dobij go. Kilka takich ataków w połączeniu z dobrą obroną powinno spowodować, że stwór szybko legnie.

### Rozdział 15

Aby wykonać kolejne zadanie będziesz potrzebował dużej bomby, pięć magicznych fasol, niebieską miksturę, dziesięć bomb i orzechów Deku, pustą butelkę, mleko (do nabycia na ranczu na mlecznej drodze), oraz rybę w butelce (złap jakąś pływającą w wodzie). Idź teraz w kierunku cmentarza, a za nim podążaj za strumieniem. Zamroź dwie ośmiornice blokujące ci drogę i użyj haka, by po platformach dostać się na szczyt góry. Uderz statuetkę sowy i podążaj w górę wyschląym korytem rzeki. Kiedy przy wejściu do jaskini zaatakuj cię duch, zagraj mu pieśń sztormu i zejdź na dół (podążaj w kierunku domku z rogami). Kiedy się zbliżysz, mała dziewczynka zamknie się w środku. Schowaj się na rampach budynku i poczekaj aż mała wyjdzie by wślizgnąć się do środka. Otwórz piwnicę i zagraj pieśń leczenia mumii, która stamtąd wylezie.





Zabierz maskę (Gebudo Mask) i wejdź po rampach na górę. Odnajdź dziurę w ziemi i zeskocz do niej. Rozdaj mumiom co potrzebują. Za tą, która będzie chciała orzechy jest duch. Jeżeli go załatwisz (strzelaj do niego) to będziesz mógł go potem złapać w butelkę i dać ostatniej mumii. Ruszaj dalej i z pokoju z czterema pochodniami (zapal je) weź lustrzaną tarczę (Mirror Shield). Załóż maskę otrzymaną od mumii i użyj tarczy, aby odbić światło prosto w symbol słońca (poczekaj aż zjedzie drabina). Odbij światło jeszcze raz, aby otworzyć przejście. Ruszaj po schodach i omijając słupy otwórz kolejne drzwi. Roztop zamrożone oczy, a będziesz mógł iść dalej drzwiami z lewej. W następnym pokoju przełącz przyciski i w masce królika przebiegnij na drugą stronę. Wystrzel się z kwiata Deku i wciśnij kolejny guzik. W pokoju z przełącznikiem w rogu wybij wszystkie pajaki i rozwal żelazne kule hakami. Wystrzel się do przełącznika i wróć na półkę, na której przed chwilą stałeś używając maski królika. Wystrzel się z kwiatka i posybij do drzwi położonych nieco dalej. Przejdź przez nie i wciśnij kolejny guzik. Wróć tam, gdzie strzelałeś do zamrożonych oczu i poczekaj na nastanie dnia. Teraz przejdź przez drugie drzwi. Oświeć znak słońca w następnym pomieszczeniu i spal stwórka. Idź dalej i wykończ mini bossa (taki sam jak w drugim lochu, tyle że teraz strzela ogniem). Kiedy go zabijesz, wejdź po schodach na dach i odnajdź na nim krater. Połóż w nim na zielonej strzałce bombę i po wybuchu wskocz do dziury. Znajdziesz się w pierwszym pokoju. Odbij światło na symbol słońca i przejdź przez wrota, by stanąć do walki z kolejnym szeryfem. Na początku walki spal ognistymi strzałami zasłony. Wykończ teraz małe szkielety i poświęć na ich zwłoki. Kiedy to zrobisz zacznie się walka z dużym szkieletem. Blokuj jego ciosy i sam atakuj, a kiedy padnie - poświęć na niego odbłaskiem z tarczy. Po walce nauczysz się kolejnej piosenki - Mekagaras Elegy Song.

## Rozdział 16

Teraz idź do domu z rogiem i stamtąd skieruj się na północ. Przeskocz trzy bloki i wciśnij przycisk. Skacz po blokach, zamieniając się kolejno w Zorę i w Gorona, grając za każdym razem Mekagaras Song. Przemień się na powrót w normalnego Linka i ruszaj dalej. Używając haka dostań się na gzyms i stając przy guzikach graj cały czas Mekagaras Song. Znowu przeskocz trzy bloki i wciśnij trzy przyciski. Używając haka przejdź na kolejne półki (uwaga! na kamienie i nietoperze). Graj dalej pieśń stając przy kolejnych przyciskach. Uderz potem w statuetkę sowy i wejdź do paszczy potwora.

## Rozdział 17

Skreć do pokoju z lewej i rozwal piękną ścianę. Wyjmij stamtąd przedmioty i poustawiaj je na przyciskach. Jako Goron wciśnij największy guzik i przejdź przez odblokowane przejście. Połóż na jasnym kwadracie bombę i zejź piętro niżej. Oświeć swoją tarczą jasny blok i przejdź przez ławę, a zdobędziesz mapę. Następnie rozwal posągi, aby dostać klucz. Wróć na górę i otwórz zamknięte dotąd drzwi. Weź z następnego pokoju klucz ze skrzyni na półce i zanurkuj w dół. Korytarzem dostaniesz się do dużego pokoju. Idź środkowym przejściem i odbij tarczą światło w kierunku lustra. Następnie odbij to samo światło w stronę jasnego kamienia, a dostaniesz kompas. Ruszaj zamkniętymi dotąd drzwiami. Odepchnij słup na środku i odbij światło w stronę jasnego bloku, by zdobyć duszka. Teraz odbij światła z dwóch luster i przenieś promień na jasny blok. Jeżeli będzie cię atakował ogromny robal, blokuj go tarczą. Idź dalej i jako Deku wystrzel się, by dostać się przez jezioro ławy na drugą stronę (na dole możesz nacisnąć przycisk i uwolnić duszka). Ruszaj dalej, a staniesz do walki z mini-bossem. Cały czas blokuj jego ciosy. Kiedy zniknie poczekaj, aż będzie spadał w dół i odskocz do tyłu, zadając cios. Po walce weź ze skrzyni

światłne strzały (Light Arrows) i biegnij dalej. Przeskocz przepaść i rozwal robaka za pomocą bomb. W następnym pomieszczeniu czeka cię walka z kolejnym szeryfem: jednookim potworem. Na początku załockuj się nim. Blokuj uderzenia i strzelaj mu w oko, gdy staje się zielony. Po wygranej wróć się do pierwszego pokoju i, jeśli chcesz, cofnij się w czasie (nie stracisz nic, oprócz duszków). Tak czy inaczej wyjdź potem na zewnątrz i skacz po blokach skalnych obok wyjścia. Strzel następnie do kryształu ze świetlistej strzały i wróć do lochu, by przejść drzwiami po prawej. Poruszaj się do przodu i strzel ze świetlistej strzały do bloku. Przeskocz dalej i strzel do zamrożonego oka. Użyj haka by dostać się do skrzyni z duszkiem (jeszcze jeden duszek jest w pierwszym pokoju, możesz go dostać strzelając do znaku słońca, który się tam znajduje). Przejdź do pokoju z prawej i jako Deku wystrzel się do dziury z prawej, by dolecieć do platformy. Ruszaj przejściem pośrodku i wykończ szczura, by z przodu przełączyć przycisk. Wróć się kawałek, a znajdziesz skrzynie z kluczem. Wróć teraz do pokoju z kwiatem Deku i wystrzel się do dziury z lewej, a staniesz przed zamkniętymi drzwiami. Przejdź przez nie i strzel do kryształu. Wejdź na małą platformę i strzel jeszcze raz do klejnotu. Teraz wejdź do następnego pokoju i zrób to samo. Cofnij się do poprzedniego pomieszczenia i przesunij skalny blok, tak by spadł z prawej strony. Przepchnij kamień, by nacisnąć guzik w ścianie, a ty sam wejdź do otwartych drzwi. Wykończ dobrze ci znanego mini-bossa i użyj haka, aby dostać się do skrzyni z duszkiem. Ruszaj przed siebie i w następnym pomieszczeniu skorzystaj z kwiatu, by dostać się na drugą stronę. Zlikwiduj kule z kolecami za pomocą haka i biegnij prosto (pod sufitem jest kolejna skrzynia). Omijaj niebieskie czaszki, a dojdiesz do kolejnego mini bossa. Najpierw strzelaj do niego ze świetlnych strzał, a potem atakuj go mieczem. Dobrze by było gdybyś założył maskę królika i odskakiwał przed ciosami oponenta. Po walce zabierz klucz do bossa i wróć się trzy pokoje dalej. Używając kwiatu Deku wystrzel się na półkę z lewej. Ominij rycerzy i zabierz ze skrzyni kolejny klucz. Wróć do pokoju z mini bossem i ruszaj w prawo. Wciśnij kolejny przycisk i za pomocą haka znajdź się koło skrzyni. Idź dalej i otwórz zamknięte drzwi. Zabij potwora - oko (tak jak poprzednio) i zabierz maskę, którą zostawił. Idź dalej. Za pomocą haka wspinaj się do kolejnej skrzyni i przełącz przełącznik. Wykorzystaj znowu hak, aby dostać się do drzwi. Zeskocz na dół i przygotuj się do walki z kolejnym bossem.

## BOSS: TWIN MOLD

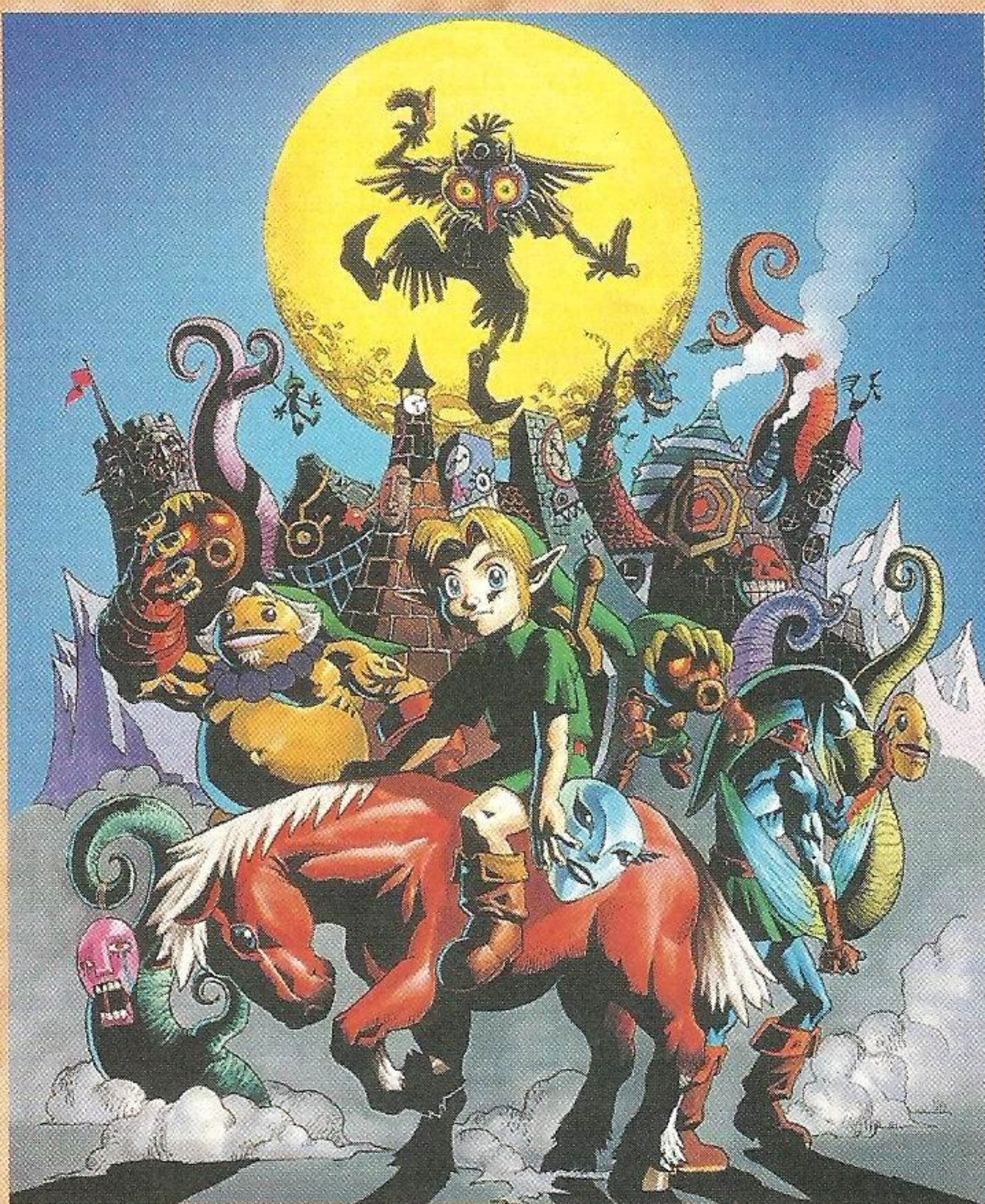
Na początku walki załóż maskę, a zamienisz się w giganta. Atakuj go cały czas (celuj w głowę lub korpus), a kiedy będzie kończyła ci się magia, poszukaj buteleczek z nią, gdzieś w pobliżu. Jeżeli przyniesiesz wróżce (jest w domku z rogiem) wszystkie duszki, dostaniesz potężny dwuręczny miecz.

## Opcjonalne przygody

Nie są wymagane do ukończenia gry, jednak ich wykonanie ułatwi nam końcową walkę (głównie ze względu na maski). Jeśli masz już dość, przeskoć do rozdziału 18.

## Kłątwa pajaków

Do ukończenia tej przygody potrzebne ci są kijki Deku i kilka magicznych fasolek. Kiedy uratujesz już księżniczkę Deku, wróć się tam gdzie rozjechałeś ośmiornicę i załatw ją jeszcze raz, tym razem z łuku. Przepłynij szybko po zatrutej wodzie, a z lewej będzie niewielka wysepka do której powinieś dobiec. Spal pajęczynę u wejścia i wejdź do środka. Jeżeli zabijesz wszystkie pajaki, zdejmiesz kłatwę z gościa, którego spotkasz na początku. Aby wykonać zadanie używaj Gorona do strącania pajęczysk (stosując uderzenie w glebę), a potem wykańczaj pokraki mieczem. W miejscach, gdzie możesz - posadź fasolę (nie zapomnij o podlaniu), a będziesz mógł dostać się do następnych pokoi. Jeżeli spotkasz



śpiącego Deku zagraj mu pieśń przebudzenia, by móc skorzystać z jego kwiatu. Jeśli zdejmiesz kłatwę, dostaniesz w nagrodę maskę.

## Pajaki po raz drugi

Podobne zadanie czeka cię na plaży. Musisz wejść do jednego z domków i wysadzić w nim ścianę. Teraz, jeżeli załatwisz wszystkie pajęczyska (a jest ich trzydzieści), będziesz mógł nosić przy sobie jednorazowo pięćset kryształów. Jest jednak warunek: musisz mieć odłożone w banku co najmniej pięćset kryształów.

## Handlarze Deku

Najpierw musisz przynieść handlarzowi w mieście księżycową łzę (już to robiłeś wcześniej). Potem z aktem własności idź do biura turystycznego na bagnach i wymień się z kolejnym Deku. Ruszaj do wioski Goronów i jako Deku wymień się po raz kolejny. Teraz pobiegnij na mapę Oceanu i wymień się znowu. Gdy zrobisz to wszystko, leć na mleczną drogę i wygraj wyścig konny, za co dostaniesz maskę (Garó Mask). Założywszy ją, idź na cmentarz i na klifach wypatrz gościa, który stworzy drzewo. Wejdź po nim używając strzelającego haka, a dostaniesz się do ostatniego Deku i dwustu kryształów.

## Perypetie listonosza

Idź pierwszego dnia między pierwszą, a drugą do hotelu (jest we wschodniej części) i poczekaj aż przyjdzie listonosz. Załóż maskę Cafe i pogadaj z dziewczyną za ladą. Przyjdź tu jeszcze raz o jedenastej jako Deku. Wejdź do kuchni i pogadaj z babką, która da ci list. Nadaj go w skrzynce i poczekaj na listonosza. Idź za nim do jego domu i poczekaj aż wróci, a da ci wisior, który ofiaruj kobiecie w hotelu. Przyjdź do domu listonosza o szóstej trzeciego dnia i poczekaj aż facet da ci maskę i prezent. Poczekaj jeszcze na listonosza i daj mu prezent. Idź z nim do baru (to znaczy poczekaj przed nim). Kiedy wyjdzie, pogadaj z nim, a dostaniesz kolejną maskę.

Oto kilka masek, które nie zmieściły się w opisie:

**Staying Up Late Face** - zatrzymaj w północnej części miasta złodzieja i trzeciego

dnia kup w sklepie Mani za 500 kryształów. **Explosion Face** - zatrzymaj złodzieja. Zabij. **Rock Monster Face** - na cmentarzu użyj szkiełka prawdy i daj lekarstwo choremu żołnierzowi. **Cafe Face** - da ci ją gruba damulka w jednym z budynków we wschodniej części miasta. **Kamoro Mask** - zagraj pieśń leczenia facetowi znajdującemu się na wielkim grzybie na północ od miasta.

## Rozdział 18

Kiedy zbierzesz wszystkie maski, udaj się trzeciego dnia na wieżę w mieście i obezwładnij Skullkida. Teraz zagraj pieśń, której nauczył cię pierwszy strażnik. Przeniesiesz się do innego świata, pod drzewo z dziećmi kręcącymi się wokół. Istnieje sposób, który mówi że jeśli rozdasz dzieciakom maski i przejdiesz cztery dodatkowe plansze zdobędziesz maskę umożliwiającą zamianę w dorosłego Linka (walka jest wtedy bardzo prosta). Jednak jest to sposób nie sprawdzony. Tak czy inaczej pogadaj z dziećmi pod drzewem, a zostaniesz przeteleportowany do pomieszczenia, gdzie maski strażników zaczną odlatywać. Goń je, a staniesz do walki z...

## MAJORA'S MASK

Musisz zaatakować ją od tyłu i uderzać powtórnie, gdy jest ogłuszona. W tym celu dobrze sprawdza się toczenie, więc powinieś je wykorzystać. Po kilku atakach reszta strażniczych masek także zacznie cię atakować. Szyj do nich z łuku (blokuj ich ataki tarczą) uważając jednocześnie na Majorę, gdyż ta atakuje laserem. Kiedy zostanie tylko ona, odbijaj jej laserowe ataki, aż stanie w płomieniach. Teraz przygotuj się na kolejne wcielenie. Najpierw załockuj się na zmutowanej masce. Blokuj cały czas i zadawaj ciosy tylko wtedy, gdy masz pewność trafienia. Po pięciu uderzeniach maska zamieni się w ostateczną formę. Nie namierzaj gościa, tylko zamień się w Gorona i próbuj wtoczyć się w niego. Możesz go także atakować strzałami, jeżeli jakieś ci zostały. Przy okazji mała podpowiedź: jeżeli zaopatrzysz się w świetliki w butelkach, to z pewnością Imperator nie sprawi ci takich trudności. Po pokonaniu szeryfa zostanie już tylko obejrzeć zakończenie. Różne w zależności od liczby zdobytych masek.



# FEAR EFFECT 2 RETRO HELIX

Zgodnie z obietnicą - oto druga część rozwiązania tej doskonałej gry przygodowej na PlayStation.

txt: Banan

## Dysk 4

### DEKE

Krótką piłką. Zabieramy tylko genetyczny marker leżący obok martwego naukowca i dalej wydarzenia toczą się już własnym torem. Deke detonuje potem ładunek umieszczony na pokładzie frachtowca i nie pozostanie nam nic innego tylko śmigać do przodu, żeby nie przysmażył nas płomień. Po dłuższej animacji przenosimy się do tajemniczego miasta Xi'An. Od razu atakuje nas trzech przeciwników. Najlepszą bronią na nich są pistolety Deke'a. Goście spadają z nieba i robią to po tym, jak przechodzimy przez pewne miejsca w danej lokacji. Załatwiamy ich, podnosimy klucz porzucony przez jednego z przyjemniaków i idziemy do najbliższych drzwi. Za nimi znajduje się kolejnych trzech nedorobionych oraz wehikul, którym za chwilę się przejedziemy. Wcześniej jednak idziemy do następnych drzwi. Jest tu dwóch przeciwników, kanister paliwa oraz save point. Bierzymy paliwo, wracamy do samochodu, nalewamy benzyny i wchodzimy na górę po drabinie. Potem jeszcze tylko kluczem odpalamy stacyjkę i Deke będzie mógł wreszcie rozprostować skrzydła.

Po animacji od razu opadnie jeden nedorobiony. Rozwalamy go. W jednej z komnat z lewej strony znajduje się broń - granatnik RL 80. Po jego zabraniu wchodzimy w drzwi, eliminujemy opór trzech gości i podnosimy porzuconą przez jednego z nich kartę do windy oraz drugą wyrzutnię. Deke może rozwalić jeden z zamków do drzwi, a potem jeszcze następny (jest tu też save). W pokoju z windą korzystamy z karty i zjeżdżamy windą. Po zjechaniu na dół spadnie dwóch gości, ale są niegroźni. I nie da się ich załatwić. Dalej ruszamy do drzwi i znajdujemy się przed trzema parami drzwi. Te środkowe są zamknięte. Nasze zadanie jest proste - za złotymi drzwiami jest czerwona korbka, a za czerwonymi - złota. Ponadto w obu pomieszczeniach jest po trzech nedorobionych. Po zabraniu obydwóch korb korzystamy z nich przy ścianach za drzwiami - złotą za złotymi, a czerwoną za czerwonymi. To otworzy środkowe drzwi. Za nimi jest dwóch gości oraz save point. Możemy jeszcze wejść w drzwi na górę, ale

jest tam tylko pistolet, który bardziej przyda się Hanie. Przechodzimy więc przez drzwi na dole. Tutaj nie dotykamy broni tylko przebiegamy na dół pomieszczenia i mijamy drzwi. Po czym akcja wreszcie skupia się na naszej bohaterce imieniem...

### HANA

Wracamy do windy drogą, którą dopiero co pokonywał Deke. Po wyjściu z windy zachowujemy grę i za drzwiami załatwiamy gościa trzymającego klucz. Następnie szykujemy się psychicznie i wchodzimy w drzwi obok tych, którymi tu weszliśmy, otwierając sobie drogę świeżo zdobytym kluczem. Jest tu dwóch niepokonanych przeciwników - przebiegamy między nimi i podnosimy miotacz ognia oraz fragment lustra. Z tymi zdobyczami wracamy windą do drzwi, za którymi niedawno zniknął Deke. Używamy na nich lustra, owieramy je i też pryskamy przed trzema latającymi gośćmi. Po minięciu drzwi na końcu sali załatwiamy dwóch wrogów i idziemy na dół. Przechodzimy następne drzwi, rozwalamy znajdujących się tu gości i po przejściu następnych drzwiczek akcja skoncentruje się na panu...

### DEKE

Po rozwaleniu trzech gości wychodzimy przez prawe drzwi i korzystamy z drzwi na górę korytarza. Krótka chwila i w nasze ręce oddaje się...

### HANA

Zabijamy trzech przeciwników i wykorzystujemy wyższą z drabin znajdujących się w tym pomieszczeniu. Po wejściu na górę i minięciu drzwi na arenę wkroczy...

### RAIN

Biegniemy przed siebie, załatwiamy trzech spadających dzentelmenów i przedostajemy się na drugą stronę kolejnych drzwi. Mijamy je, załatwiamy dwóch gości i wychodzimy na korytarz. Biegniemy na górę i wchodzimy w drzwi. Za nimi kryje się dwóch oponentów oraz granatnik. Następny pokój ma też save point. Po zebraniu broni i zachowaniu gry

wracamy do korytarza i korzystamy z drzwi z boku do małego pokoiku, w którym Deke wcześniej pomógł Hanie. Przechodzimy dalej i w sali z drabinami załatwiamy trzech drani. Potem wspinamy się na wysoką drabinę i w sąsiedniej sali znajdujemy Deke'a. Po chwili główna rola przypadnie w udziale panu imieniem...

### GLAS

Tym razem kierujemy się na sam dół, korzystając oczywiście z windy. Po rozprawieniu się z trzema nedorobionymi wychodzimy przez drzwi na ulicę tego opuszczonego miasta. Spotykamy tu starszego gościa, który obdarowuje Glas kluczem i brzoskwinia. Nic więcej ciekawego tutaj nie ma, więc wracamy drzwiami i korzystamy z klucza do otwarcia tych obok. W schowku jest dwóch przeciwników zostawiających po śmierci wyrzutnię. W rogu jest jeszcze dynamit. Podnosimy go i wjeżdżamy windą z niespodzianką na górę, po czym zmierzamy do rozwalonego mecha, przy którym zaczynał Glas. Używamy na nim dynamitu, odskakujemy do tyłu przy wybuchu i korzystamy z nowo otwartego wyjścia. Potem kierujemy się do środkowych drzwi i przebiegamy przez salę z fruującymi przeciwnikami, ignorując ich naturalnie. Za drzwiami czeka trzech nedorobionych, a potem jeszcze ulubiona kładka. Rozwalamy na niej dwóch pacjentów i pomykamy dalej. Za drzwiami na końcu czeka jeszcze trzech przyjemniaczków. Potem droga jest prosta - ruszamy do sali z drabinami i zaczyna się mała sieczka, po której kończy się przygoda na tej płycie.

## Dysk 3

### HANA

Glas stojący w tle postanowił się nie mieszać. Trudno. Zachowujemy grę i ruszamy do świątyni. Po wejściu do jej środka omijamy kilka sporych klocków z symbolami. Na razie je ignorujemy i biegniemy przed siebie, aż do dziwnego kręgu, z drabiną prowadzącą na dół. Po zejściu spotykamy się ze starym znajomym, który wręczy Hanie parę drobniaków.

Po zgarnięciu rzeczy wracamy po drabinie na górę i idziemy do mijanego po drodze

panelu z pięcioma symbolami (jest naprzeciwko drzwi mijanych w korytarzu prowadzącym do okręgu z drabiną).



Po użyciu panelu, zapalą się na nim dwa symbole. Są to symbole, którymi otworzymy drzwi, na których znajdują się odpowiednie znaki. Naciskamy więc kolejno księżyc i słońce, a następnie potwierdzamy to przyciskiem na dole. Włączy się licznik. Przebiegamy do pomieszczenia, w którym stoją klocki z różnymi symbolami (zaraz przy wejściu do świątyni) i wchodzimy po drabinie z boku sali. Na górę mijamy drzwi i jesteśmy w pokoju z kamiennym strażnikiem. Naszym zadaniem jest wziąć klucz i wyminąć strażnika (nie da się go załatwić). Na tych powolnych kamiennych wojów jest jeden sposób. Ponieważ uaktywniają się dopiero, kiedy podbiegamy blisko do nich, czekamy chwilę i szybko uciekamy w przeciwny róg sali. Kiedy ociężałe ruszają w naszą stronę obiegamy ich, podnosimy pożądaną przedmiot i czekamy aż znowu podejdą, a potem wybiegamy przez drzwi. Z kluczem w rękę wracamy do okręgu z drabiną, nie schodzimy jednak na dół tylko otwieramy kluczem jedyne "użytkowe" drzwi. Znajdujemy się w lustrzanej sali - po jej drugiej stronie znajdują się drzwi z trzema symbolami. Po dojściu do nich oglądamy krótką animację i Hana przenosi się do dziwnej krainy, w której jej zadaniem będzie uwolnienie niespokojnych dusz trójki nieszczęśników.

Po próbie wręczenia staruszkowi złotego bulionu, dostajemy klucz, z którym kierujemy się do drzwi po drugiej stronie podwórka. Otwieramy podwoje i kładziemy się spać. Po makabrycznej scenie lecimy z powrotem do dziadka, rozmawiamy z nim po czym wracamy do pokoju i tym razem kładziemy się spać już z lustrem. Samobójca zrozumie, że robi źle, a Hana wróci do grobowca. W grobowcu kierujemy się do pięciu znaków (uwaga! po drodze na dwóch kamiennych wojów) i używamy na nich monety z motylkiem, dzięki czemu włączy się następny symbol. Tym razem wciskamy motyla, księżyc i potem przycisk na dole. Otwierają się kolejne drzwi i znowu mamy trzydzieści sekund. Drzwi znajdują się zaraz obok wejścia do świątyni. Za drzwiami czeka dwóch truposzów z mieczami - są szybcy i niezbyt przyjemni (ale budzą się także dopiero wtedy, kiedy przechodzimy zbyt blisko - miotaczem ich!). Szybko przebiegamy pomiędzy drabinami i kierujemy się do drzwi z lewej strony. Tutaj znajduje się sala z kładkami. W jednej z odnóg przy wejściu można zachować grę co radzę uczynić. Potem kierujemy się do drzwi z lewej strony - jest tam dwóch truposzów i jeden kamienny wojownik w bardzo ciasnym pomieszczeniu. Nie będzie łatwo, ale musimy zgarnąć klucz leżący w rogu. Z kluczem maszerujemy do drugiej pary drzwi znajdujących się tuż obok. Wchodzimy w nie i podnosimy leżące w rogu deski uważając na kamiennych wojów. Z deskami biegniemy kładką do ostatnich drzwi, koniec pomostu do budowy sami przy pomocy dopiero co zdobytych materiałów i po raz kolejny przenosimy się w celu uwolnienia zbłąkanej duszyczki.





Sprawa jest przykra, bo chodzi o małą dziewczynkę. Po rozmowie ze zrozpaczonymi rodzicami bierzemy klucz do pracowni astronomicznej i wchodzimy tam. W środku znajdują się dwie pary okien. Jedyne co możemy zrobić to je zasłaniać lub odsłaniać. Tyle, że zasłonięcie jednych i odsłonięcie drugich powoduje zmianę pory dnia. Jeżeli zasunięta będzie jasna, a odsłonięta ciemna - mamy noc. I vice versa. Najpierw potrzebujemy nocy. Zasłaniamy jasną okiennicę i odsłaniamy ciemną, po czym wychodzimy na zewnątrz i idziemy za duchem. Potem ze studni wyciągamy szczątki i wracamy do pracowni. Tutaj znowu zmieniamy pory i już w ciągu dnia zwracamy szczątki dziewczynki jej rodzicom. W zamian Hana dostanie kolejną monetę (z lilią) i wrócimy do świątyni (jest tu amunicja). Pędzimy do panelu i używamy na nim monety lilii. A następnie wciskamy przyciski w kolejności: motyl, lilia i księżyc. Mini walka z bossem.



Szkielet strzela w prawo, wojownik w lewo, a kołes rogaty w środek ekranu. Obrażenia zadajemy tylko temu gościowi, który oddaje salwę w środek. Po pokonaniu demona drzwi staną otworem. Za nimi kryje się zaś kolejna podróż, w której celem jest wyzwolenie duszy. Tym razem chodzi o kobietę zamordowaną przez swego męża - garncarza. Aby poznać historię podnosimy dzban stojący w rogu, a następnie uderzamy w gong stojący obok jednego z kamiennych posągów. To przyzywa sąd, który potrzebuje jednak dowodów. Wracamy do tego samego rogu, z którego zabraliśmy dzban i po krótkiej rozmowie okazuje się, że przeszkodą są dwaj stojący tutaj strażnicy. Podchodzimy więc do każdego z nich i przewijamy mu oczy rolką bandaży, który Hana kawałek czasu temu dostała od Glas. Po tym podchodzimy do sędziego i używamy dzbana, aby dowieść prawdy. Akcja wraca do świątyni. Podnosimy amunicję i wracamy do panelu i używamy na nim monety z bykiem. Następnie wciskamy wszystkie przyciski i zatwierdzamy je tym na dole. Otworzy się ostatnie przejście prowadzące na dół. Tutaj Hana rozprawi się z Deke'iem... Przynajmniej chwilowo, bo zaraz po tym czeka nas walka z jego kamiennym alter ego. Trafić można go tylko wtedy, kiedy na chwilę zmienia się w Deke'a. Są to jednak krótkie chwile. Proponuję przycupnąć niedaleko niego i tylko turlać się na boki oraz strzelać z granatnika.



Po pokonaniu Deke'a, scenariusz pokaże nam gdzie przebywa właśnie teraz...

#### GLAS

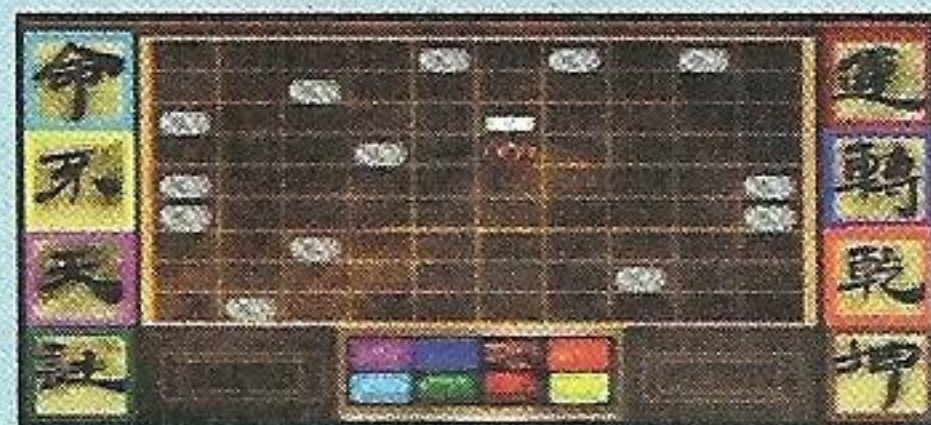
Pierwsza sprawa to przebiegnięcie kilku korytarzy z drzwiami. Drogę chronią kamienni strażnicy. Ignorujemy ich i mijamy kolejne drzwi aż do czasu, kiedy natkniemy się na starca. Po chwili zaatakuje on Glasa, ale sytuację uratuje Hana. Po chwili akcja przeniesie się do wnętrza grobowca i będziemy mogli zachować grę. Potem wchodzimy we wrota z lewej strony, gdzie czekają nas cztery partie gry planszowej. Gra jest prosta i chodzi w niej o zdobycie flagi przeciwnika.



Po pokonaniu generała dostajemy medalion i po powrocie do komnaty startowej wchodzimy w drugie drzwi. Znajdujemy się w mało przyjemnym miejscu. Najpierw mijamy trzy strumienie ognia, a potem zaczynamy uciekać przed kamiennym gigantem. Po ucieczce czeka nas jeszcze kolejny, kiedy wali się położony za nami pomost, mały labirynt (należy przejść go wybierając ścieżki bliżej prawej strony ekranu), ślalom pomiędzy płomieniami, potem jeszcze jedna ucieczka przed kamiennym gigantem i Glas wreszcie daje susa do wnętrza otwartego tunelu. A potem wyrasta nam biust i nazywamy się...

#### HANA

Najpierw robimy to samo co Glas - wchodzimy w lewe drzwi. I praktycznie od razu stajemy przed zadaniem umieszczenia odpowiednich kamieni w zaznaczonych ich kolorami przegródkach.



W tym celu wykonujemy następujące czynności:

1. granatowy kamień w lewo
2. miodowy kamień w dół, a potem w lewo
3. zielony kamień w lewo, a potem w dół
4. żółty kamień w prawo
5. jasnoniebieski kamień w lewo
6. pomarańczowy kamień w prawo
7. czerwony kamień w prawo
8. żółty kamień w dół
9. pomarańczowy kamień w dół
10. czerwony kamień w dół
11. granatowy kamień w dół
12. jasnoniebieski kamień w dół
13. szary kamień (znad fioletowego) w prawo
14. fioletowy kamień w dół, potem w lewo, a potem znowu w dół
15. szary kamień znajdujący się pod miodowym w prawo
16. miodowy kamień w dół

Po umieszczeniu na miejscu wszystkich kamieni wracamy do małej salki z dwoma parami drzwi. Czekają nas potem ta sama próba z bieganiem, którą dopiero co przeżył Glas. Jest tylko mała różnica przy małym

labiryncie, ponieważ gdzie indziej położona jest bariera. Ale przechodzimy tak samo - wybierając ścieżki jak najbliżej prawej strony ekranu. Po opuszczeniu niegościnnego miejsca spotykamy się z przyjaciółmi i po długich rozmowach trafiamy na okręt. Przy tronie na dziobie używamy medalionu cesarza, a na rufie - fiołki z rtęcią. I odpływamy. Na następną płytę.

#### Dysk 4

##### HANA

Nasze pierwsze zadanie polega na zebraniu czterech fragmentów tabliczki, która utworzy most otwierający drogę do drzwi na wprost. Fragmenty te znajdują się przy tablicach ze znakami kaligraficznymi, które znajdują się za drzwiami z prawej i lewej strony. Po zebraniu wszystkich części wracamy do pomieszczenia startowego i wrzucamy tabliczkę do wody. Pojawi się most. Po przejściu na drugą stronę czeka nas rozmowa ze staruszką. Potem zaś do akcji wejdą potwory. Walka z nimi wymaga ostrożności. Monstra potrafią się teleportować i chyba najlepsza na nie broń jest shotgun (choćby dlatego, że potwory upuszczają po śmierci amunicję właśnie do niego). Poza tym potwory przypisane są do konkretnych miejsc w danych lokacjach (czyli pojawiają się dopiero kiedy wchodzimy na aktywujące je tereny). Proponuję więc powoli chodzić i załatwiać bestie jedną po drugiej. Wachlarz i szpadel to prezenty od wieśniaka, który spotka nas po przejściu mostu. I dopiero teraz zaczyna się zabawa. Najpierw kierujemy się w lewe drzwi (zakładając, że Hana patrzy w kierunku mostu). Załatwiamy bestie i podchodzimy do niebieskiej tablicy ze znakiem, na której wcześniej znaleźliśmy fragment tabliczki. Teraz każda taka płyta stanowi teleport. Ten przeniesie nas nad wodę. Tutaj znowu rozprawiamy się z potworami i idziemy na białą platformę w rogu. Trafiamy do jaskini z kolejnym deblem potworów. Po ich zdjęciu podchodzimy z lewej strony do rudy soli i odłupujemy sobie fragment przy pomocy szpadelka. Bierzemy go i tym razem korzystamy z czerwonego teleportera. Zdejmujemy bestie i podnosimy pusty bukłak. Potem wracamy nad wodę przy pomocy niebieskiego teleportera. Podchodzimy do maszyny stojącej przy pomoście i przy jej pomocy uzyskujemy garść startej soli. Wypujemy sól do wody zabijając pływające w niej węże. Po chwili Hana zdobędzie kryształ wody, ale złamie przy tym szpadel. Napelniamy jeszcze tylko wodą z jeziora pusty bukłak i korzystamy z żółtego teleportera. Po przybyciu do sali czeka nas mała zabawa z bieganiem po płytach. Aby je

uaktywnić musimy jednak wykorzystać bukłak. Sprawa jest dosyć prosta - wystarczy, że przyjrzy się w jaki sposób "zapalają się" i "gasną" płyty.



Po przejściu na płytę w górnym lewym rogu podnosimy złoty kielich, w którym jest złoty kryształ. Teraz wracamy przy użyciu niebieskiej płyty i pędzimy do koła młyńskiego. Krótka przejażdżka na nim i wracamy do jeziora, z którego czerpiemy wodę do kielicha oraz bukłaka. Z kielichem w rękę wskazujemy na czerwoną płytę i przenosimy się do sali ognistej. Tutaj wchodzimy na znajdującą się na środku pomieszczenia płytę (nie teleport) i opróżniamy kielich. Okazuje się, że trzeci od lewej strony płomień nie jest prawdziwy i będziemy mogli wejść w posiadanie kryształu ognia. Nie opuszczając tej lokacji podchodzimy do pieca z tyłu. Najpierw wkładamy do niego kielich, a następnie - złamany szpadel. Po naprawieniu narzędzia wracamy do jaskini przy użyciu białego teleportera. W dobrze znanym miejscu wykorzystujemy po raz drugi szpadel - tym razem do wykopania dziury, w którą następnie wkładamy znalezione trzy kryształy. Potem podlewamy tę przedziwną roślinkę wodą z bukłaka i dostajemy w zamian diament. Z diamentem wracamy do miejsca, gdzie spotkaliśmy się ze staruszką i na bramie z tyłu używamy kamienia. A potem w swoje wspomnienia zagłębia się...

#### GLAS

Zaczynamy partię reminiscencyjną. Grę zachowujemy w rogu i idziemy w kierunku mecha. Za nim jest dwóch żołnierzy - trzeba rozwalić ich i zabrać kartę do wejścia. W rogu pomieszczenia znajduje się jeszcze miotacz ognia, który może się przydać. Zmieniamy broń na EMP i wchodzimy w drzwi, po czym jak najszybciej ogłuszamy mecha. Mijamy go, korzystając z karty przechodzimy przez drzwi i eliminujemy dwóch strażników. Po załatwieniu gości na arenę wejdzie mech - strzelamy w kanistry z paliwem, na które uwagę zwróciła animacja i po chwili jesteśmy na dachu. Obydwóch znajdujących się tu strażników można załatwić po kryjomu. Na sąsiednim dachu widać trzech strażników. Niestety nie można ich zdjąć, a to właśnie tam kierujemy się w dalszą drogę. Radzę wybrać jakąś dobrą broń (np. karabin maszynowy) i dopiero po tym wykorzystać



Po tym jak już zapisaliście grę po jej skończeniu możemy obejrzeć napisy końcowe. Po nich pojawia się zaś kod służący do oglądania galerii obrazków umieszczonych na kolejnych płytach gry. Kody te wpisujemy (po uprzednim włożeniu stosownej płyty do konsoli) na ekranie głównym (czyli tym z tytułem gry).

Dysk 1 - Lewo, Prawo, Góra, Dół, Dół, Kółko  
Dysk 2 - Góra, Góra, R1, R1, R1, Kwadrat  
Dysk 3 - L1, R2, L1, R2, L1, Kwadrat  
Dysk 4 - Kółko, Kółko, Kwadrat, L2, Kwadrat



# PHANTASY STAR ONLINE

**PHANTASY STAR to gra szczególna. Można dyskutować o jej grywalności, jednak nie ma wątpliwości, że jest pewnego rodzaju przełomem wśród konsolowych erpegów. Tryb offline przygotowuje twoją postać do rozgrywki online i z tą myślą powstał ten przewodnik.**

txt: Brat

Pioneer 2 jest wielkim statkiem, jednak gracz ma dostęp do niewielkiej jego części. Na pokładzie możemy znaleźć cztery sklepy: identyfikujący nieznane przedmioty, z bronią, medykamentami i zbrojami. Oprócz tego znajdziemy szpital, bank oraz gildię łowców. To właśnie w tej ostatniej możemy wynajmować się do kolejnych zadań. Polecam wykonanie wszystkich bonusowych zleceń, które przygotowują nas do gry online oraz pozwolą w ogóle ukończyć grę (walki z bossami są dosyć trudne). Jest kilka zasad, których musisz przestrzegać aby móc kończyć scenariusze. Po pierwsze - opiekuj się postaciami, które z tobą podróżują. Ich śmierć oznacza rozpoczęcie questa od początku, a przy tych dłuższych wiadomo co to oznacza. Najczęściej, aby wydostać się z jakiejś komnaty musisz pokonać wszystkich przeciwników w swojej okolicy. Od drugiego scenariusza pojawiają się przyciski na ziemi, za pomocą których otwierasz drzwi. A teraz do dzieła.

## SCENARIUSZ 1

Zabawę rozpoczynasz w lesie podzielonym na dwie części. Rozpocznij od wykonania wszystkich misji dla gildii.

## MAGNITUDE OF METAL

Las na początku może wydawać się przerażający. Jeśli nie będziesz mógł otworzyć jakichś drzwi, najpierw załatw wszystkie potwory. Większość przejść

dostępna jest po usunięciu wszystkich przeciwników. Drzwi i bariery otworzysz za pomocą odpowiednich przycisków - są doskonale widoczne. Zwiedź las i znajdź Elenor. Pogadaj z nią i odszukaj świecący przedmiot na ziemi. Jest to Mag, małe stworzonko. O jego roli dowiesz się od Elenor. Wróć do gildii i odbierz nagrodę rozmawiając najpierw z nią, a potem z panią w okienku. I w ten sam sposób postępuj później - po zakończeniu misji rozmawiaj z osobą zlecającą, a potem w kasie.

## CLAIMING A STAKE

Wróć do lasu i znajdź gościa stojącego przy wraku. Pogadaj z nim. Poprosi cię o przyniesienie trzech części. Znajdziesz je w lesie - to te świecące przedmioty na ziemi. Oddaj mu je i wracaj do gildii.

## BATTLE TRAINING

Po wzięciu tej misji Kireek przyłączy się do ciebie. Jest to łowca o całkiem niezłych umiejętnościach. Gdy go przyłączysz wróć do zleceniodawcy i pogadaj z nim. Zwiedź z Kireek'iem las i wysłuchaj wskazówek i rad, których ci udzieli. Gdy znajdziesz rannego łowcę podnieś nieopodal leżący dysk. Czekaj cię walka ze stworami. Wróć do rannego i pogadaj z nim. Oddaj dysk i wracaj do gildii.

## JOURNALISTIC PURSUIT

Zostaniesz wynajęty przez dziennikarkę, która chce zbadać okoliczności katastrofy Pioneer 1. Zejdź do lasu i znajdź teleport do drugiej części. Gdy się w niej znajdziesz skreśl w lewo i dostań się do lokacji z komputerem. Aby się do niego dostać musisz znaleźć przycisk podnoszący kładkę. Jest w pomieszczeniu obok na wyspie. Podejdź z dziennikarką do komputera i uruchom go. Obejrzyj scenkę i wracaj do gildii.

## THE FAKE IN YELLOW

Musisz znaleźć profesorka, który bada naturę zwierząt w lesie. Zejdź do FOREST 1 i w każdym ze stad żółtych potworków szukaj takiego, z którym da się pogadać. Za trzecim razem żółtek się odezwie i w ten sposób ukończysz misję.

## NATIVE RESEARCH

Zostaniesz wynajęty przez naukowca do zebrania pięciu próbek DNA potworów. Jednak musisz wybrać te większe gatunki. Masz na to dwadzieścia minut! Pierwsze trzy znajdziesz w FOREST 1. Interesuje cię wielki wilk, Booma (ten trudniejszy gatunek) oraz jedno z żółtych stworzeń. W drugim lesie znajdź wielkiego goryla oraz wielką roślinę. Wróć z pięcioma próbkami do gildii i zainkasuj nagrodę.

## FOREST IN SORROW

Zatrudni cię Alicia, która jest niezadowolona z zebranych przez ciebie próbek. Udaj się do lasu i przejdź do drugiej lokacji. Tutaj musisz najpierw znaleźć dziecko potwora - spróbuj z nim pogadać. Gdy zniknie udaj się do sekcji, w której zaatakują cię kilka dużych tubylczych niedźwiedzi. Po pokonaniu wszystkich przeciwników w jednym z zaułków znajdziesz szukane dziecko. Obejrzyj je i zakończ misję.

## GRAN SQUALL

Udaj się do FOREST 1 i przeszukaj las. W jednym z pomieszczeń znajdziesz Berniego. Pogadaj z nim i na jego pytanie odpowiedz twierdząco. Łowca przyłączy się do ciebie. Jest ci potrzebny do otwarcia zamkniętych drzwi. Gdy to zrobi udaj się do Forest 2 i

znajdź lokację, w której kończyłeś poprzednią misję. Znajdziesz teleport, który przeniesie cię na wyższą półkę. Rozwal przeciwników i idź dalej. Ponownie pokonaj wszystkich i zakończ misję.

W tym momencie zakończyłeś wszystkie misje dostępne w tym scenariuszu. Udaj się do Forest 1 i znajdź przejście do następnej lokacji. Tu ruszaj do teleportu do Warp i na półce znajdź wielki portal. Teraz przygotuj się do walki z bossem. Golden Dragon nie jest wymagającym przeciwnikiem, ale uważaj na ogniste zionienia z powietrza. Atakuj gdy gad będzie na ziemi, wybierając dowolną część jego ciała na której zalockuje się twój celownik. Jeśli masz ze sobą 10 monomate'ów to nie będzie problemu. Po wygranej walce biegnij do pryncypała i złóż mu raport. W gildii pojawią się nowe misje.

## SCENARIUSZ 2

### THE VALUE OF MONEY

Zostaniesz wynajęty przez nieszczęśliwą żonę, której mąż wydaje krocie w sklepie z bronią. Udaj się tam i pogadaj z rozrzutnikiem. Na jego pytania odpowiadaj sprzeciwami. Wróć do żony i powiedz o wyniku negocjacji. Ponownie zostaniesz odesłany do mężczyzny, tym razem powiedz mu że jest głupcem i że droższa broń nie oznacza lepszej. W końcu to zrozumie, a ty wykonasz misję.

### ADDICTING FOOD

Zaczepi cię młoda osoba, która jest spragniona łakoci. Poprosi cię o przyniesienie czegoś słodkiego z podziemi. Cóż sprawa z pozoru błaha wiąże się ze zniknięciem trzech kucharek, które pichciły na Pioneerze 2. Zejdź do jaskiń. Misja nie jest trudna, ale jest długa. Do przebycia masz trzy lokacje. Poznasz nowych wrogów. Zaopatrzyć się w Antiparalizer i Antidote. Obydwa przedmioty na pewno się przydadzą. Gdy dotrzesz do Cave 3 przeszukaj lokację aż znajdziesz stragan z ciastkami. Weź jedno od kucharki i wróć do statku aby zakończyć misję.

### THE LOST BRIDE

Cicil jest przyszłą panną młodą i jest bardzo niezadowolona ze swojej tuszy. Powodem jest nadmierne spożycie medykamentów. Cóż, nie pozostaje ci nic innego jak zaprosić damę na mały trening. Musisz doprowadzić kobietę do lokacji z tęczą i wodospadami w Cave 2. Sprawa jest o tyle nieprzyjemna, że Cicil nie może zjeść za dużo medykamentów gdyż będziesz musiał zaczynać od początku. Gdy dotrzesz w określone miejsce otrzymasz nagrodę.

### SECRET DELIVERY

Zostaniesz poproszony o uratowanie pewnego androida imieniem Elenor. Od razu zabierz się do roboty gdyż masz tylko 45 minut. Musisz znaleźć leżącą postać w Cave 2. Po drodze staraj się ignorować roboty, gdyż mogą cię zaatakować. Patrz na miniaturkę mapy, która pokazuje obecność npc w lokacji. Elenor znajdziesz w pobliżu wodospadów, na wysepce.

### THE GRAVE'S BUTLER

Mapa podobna jest do tej z ADDICTING FOOD więc skorzystaj z własnej pamięci i gładko przedostań się do Cave 2. Tam znajdź komnatę z wodospadami i odczytaj czekającą na ciebie wiadomość. Naciśnij przycisk i wróć na statek po swoją nagrodę.

### WATERFALL TEARS

## PRZEDMIOTY

Dla ułatwienia poszukiwań podajemy spis wszystkich przedmiotów dostępnych w grze.



|                     |                                                          |
|---------------------|----------------------------------------------------------|
| Monomate .....      | odnawia 75 HP                                            |
| Monofluid .....     | odnawia 70 TP                                            |
| Dimate .....        | odnawia 200 HP                                           |
| Difluid .....       | odnawia 200 TP                                           |
| Trimate .....       | odnawia całe HP                                          |
| Trifluid .....      | odnawia całe TP                                          |
| Antidote .....      | niweluje efekt zatrucia                                  |
| Antiparalysis ..... | niweluje efekt paraliżu                                  |
| Trap Vision .....   | pokazuje wszystkie pułapki ukryte w pomieszczeniu        |
| Telepipe .....      | tworzy teleport do miasta                                |
| Scape Doll .....    | przywraca cię do życia bez konieczności powrotu z miasta |
| Moon Atomizer ....  | przywraca dołączoną osobę do życia                       |
| Sol Atomizer .....  | niweluje wszystkie negatywne efekty                      |
| Star Atomizer ..... | odnawia całe HP, włącznie z członkami drużyny            |
| Monogrinder .....   | podnosi współczynnik wybranej broni o 1                  |
| Digrinder .....     | podnosi współczynnik wybranej broni o 2                  |
| Trigrinder .....    | podnosi współczynnik wybranej broni o 3                  |
| HP Material .....   | podnosi twoje HP o 2                                     |
| Power Material ...  | podnosi twoją siłę o 2                                   |
| Defense Material    | podnosi twoją obronę o 2                                 |
| Mind Material ....  | podnosi twoją inteligencję o 2                           |
| Evade Material ...  | podnosi twoją zwinność o 2                               |
| Hit Material .....  | podnosi twoją celność o 2                                |
| Luck Material ..... | podnosi twoje szczęście o 2                              |



Gdy wejdiesz do podziemi, zostaniesz zaatakowany przez łowcę. Wygraj z nim i ruszaj dalej. Przedostań się do następnej jaskini i tam znajdź innego łowcę. Pogadaj z nim i zwiedzaj jaskinie dalej. W końcu natkniesz się na kolejnego łowcę, którego musisz pokonać aby ukończyć misję.

### BLACK PAPER

Po otrzymaniu zlecenia wejdź do menu i odczytaj list pozostawiony przez twoją pracodawczynię. Dopiero teraz udaj się do jaskiń. Czeka cię kilka potyczek z hunterami. Wejdź do jaskiń i przedostań się do Cave 3. Tam także załatw wszystkich łowców, aż uwolnisz swoją pracodawczynię!

Przyszła czas na zakończenie scenariusza. Wejdź do jaskiń i znajdź w Cave 3 teleport do bossa. DE ROL LE jest dosyć trudnym przeciwnikiem. Staraj się jak najczęściej unikać jego ciosów gdyż walka jest długa, a jeśli nie znasz technik leczących może być cienko - monomate'ów i dimate'ów masz tylko po dziesięć. Jeśli jesteś uparty, możesz strzelać do niego gdy krąży wokół twojej tratwy. Jednak prawdziwy atak przypuszczaj w momencie gdy bestia położy głowę na łodzi. Uważaj na twarde czułki, którymi atakuje. Po każdym combo zmieniaj swoją pozycję.

### SCENARIUSZ 3

Po wygranej walce wróć do pryncypała i zrelacjonuj wyniki śledztwa. Teraz zejdź do gildii i przygotuj się na nowy pakiet misji.

### KNOWING ONE'S HEART

Elly poprosi cię o ochronę przy wędrówce do jej internetowego przyjaciela. Zejdź do podziemi. Misja jest dosyć trudna gdyż Elly jest słaba i trzeba bardzo na nią uważać. Najcięższa bitwa nastąpi w momencie, gdy przyjdzie do niej wiadomość aby nie wchodziła do tego pomieszczenia. Walcz w jej pobliżu i staraj się ściągnąć całą uwagę przeciwników na siebie. Gdy wygrasz znajdź główny komputer i poznaj przyjaciela Elly.

### DOCTOR OSTO RESEARCH

Doktor Mome poprosi cię o przyniesienie danych z komputera doktora Osto. Zejdź do Mine i rozpocznij wędrówkę. W gruncie rzeczy jest to ostatnia prosta misja w tej grze więc wyjątkowo się nią delectuj. Znajdź komputer i przegraj dane.

### UNSEALED DOOR

Mome poprosi cię abyś zbadał z nim korytarze Pioniera 1. Cóż, teraz musisz wykazać się dużą cierpliwością i zrećnością. Misja jest niewiarygodnie trudna. Mome ma przy sobie tylko 5 monomate'ów. Jest słaby jak niemowlę, więc w walce pożytek z niego żaden. Podczas wędrówki strzeż go jak oka w głowie gdyż czeka cię walka z bossem, więc lepiej by było gdyby do tego czasu Mome nie został zraniony ani razu. Zejdź do Mine 2 i znajdź komputer. Następnie zejdź do Mine 1 i znajdź teleport do podziemnego przejścia. Dużym ułatwieniem jest posiadanie techniki leczącej na poziomie 3, gdyż wtedy swym działaniem obejmuje wszystkich członków drużyny. Czeka cię potyczka z DE ROL LE. Walka jest długa i ciężka ze względu na Mome. Najniebezpieczniejsze są trzy momenty. Gdy boss jest z boku tratwy i wypuszcza energetyczne kule, czasami Mome zalicza dwie na raz co oznacza śmierć i rozpoczęcie misji od początku. Radą na to jest zasłonięcie własnym ciałem doktora i przyjęcie obrażeń na siebie. Drugi moment nadchodzi wtedy, gdy zgaśnie światło - to czas ataku z powietrza. Usuń się przed promieniami gdyż ciosy są bardzo mocne. Ostatni moment to ten, w którym boss leży na tratwie. Ustaw Mome tak, aby czułki atakowały ciebie, a nie jego. Jeśli twoja postać jest na poziomie niższym niż 25 to nawet nie podchodź do tej misji tylko się leveluj.

Po tym wyczerpującym epizodzie udaj się do Mine aby zakończyć ten scenariusz. W Mine 2 znajduje się teleport do bossa. VOL OPT nie jest wymagającym przeciwnikiem. W pierwszej fazie musisz zniszczyć wszystkie posągi, które wysuwają się z ziemi. Gdy to zrobisz, boss zejdzie do ciebie i rozpocznie się walka. Atakuj go cały czas. Przerwywaj tylko w momencie gdy jesteś namierzany. Wtedy biegnij wokół niego, aby twarde kończyny maszyny cię nie dosięgły. Trzech ciosów na raz nie przeżyjesz.



### SCENARIUSZ 4

Gdy pokonasz bossa znajdź teleport WARP. Na górze zobaczysz zamknięte drzwi. Przeczytaj wskazówki i teleportuj się na statek. Wróć do FOREST 2 i znajdź wielki słup. Włącz go i udaj się do Cave 2. Tutaj także znajdź słup. To samo zrób w Mine 2 i wróć do bossa VOL OPT. Pokonaj go i jeśli uaktywniłeś trzy magiczne słupy - będziesz mógł wejść do ruin.

### DOCTOR SECRET PLAN

Wraz z Elenor zejdź do ruin. Twoim zadaniem jest załatwić wszystkich wrogów w trzech pomieszczeniach testowych. Znalezienie ich nie jest problemem. Uważaj na Elenor - mimo, że jest pomocna w walce, to potrafi szybko dać się zabić. Proponuję metodę systematycznej eliminacji. Załatw przeciwnika i wycofaj się. Ponownie załatw i znowu odwrót. Dzięki temu nie zostaniesz otoczony, a co to w PSO oznacza - wszyscy już chyba wiecie.

### SEEK MY MASTER

Zejdź z Shino do ruin. Dostań się do teleportu i zejdź do Ruin 2. Tutaj uważaj na Shino, gdyż jej śmierć zakończy misję. Po drodze będziesz musiał stoczyć walkę z dwoma hunterami. Każdy z nich pozostawi po sobie magiczny miecz. Całkiem przydatne cacka. Tuż przed spotkaniem z Zoke wróć do miasta i pokręć się w pobliżu sklepów. Jedna z osób opowie ci legendę o czterech mieczach. Teraz wróć do ruin

## TECHNIKI czyli magia w PSO

Większość postaci w PSO ma możliwość używania technik. Pod tym tajemniczym określeniem kryje się słowo magia. Techniki to nic innego jak czary, które możesz wykorzystać aby ułatwić sobie życie. Techniki poznajemy znajdując odpowiednie dyski z zapisanymi czarami. Gdy je przeczytamy, uczymy się danej techniki. Jest jeden warunek - współczynnik MST musi mieć odpowiednią wysokość abyśmy mogli poznać daną technikę. Oto spis wszystkich.

### 1. Lekkie ataki

Są to lekkie czary ofensywne, które zużywają mało TP ale i rezultaty są niezbyt imponujące. Dobre na początek.

#### Foie

Koszt TP: 4  
Wymagane MST: 40  
Efekt specjalny: brak  
Opis: najskuteczniejszy z sekcji Light Attacks. Czar oparty na ogniu, fireball lecący w linii prostej, raniący jednego przeciwnika.  
Wymagane MST na późniejszych levelach: Level 2: 60, Level 3: 80, Level 4: 100  
Potem 20MST/na poziom.

#### Zonde

Koszt TP: 5  
Wymagane MST: 44  
Efekt specjalny: brak  
Opis: czar o małej sile ofensywnej, jednak ma tę zaletę, że zawsze trafia przeciwnika.  
Wymagane MST na późniejszych levelach: Level 2: 68, Level 3: 92, Level 4: 116  
Potem 24MST/na poziom.

#### Barta

Koszt TP: 6  
Wymagane MST: 35  
Efekt specjalny: atak liniowy  
Opis: strumień lodu, wystrzelany w linii prostej. Zaletą tego czaru jest to, że trafia wszystkie postacie na linii ognia. Dobry tylko przy większej ilości przeciwników skupionych w jednej grupie. Małe obrażenia.  
Wymagane MST na późniejszych levelach: Level 2: 60, Level 3: 85, Level 4: 110  
Potem 25MST/na poziom.

### 2. Normalne ataki

Jest to grupa czarów, które potrafią rozdrażnić przeciwnika. Niezła skuteczność przy niskim zużyciu TP.

#### Gifoie

Koszt TP: 21  
Wymagane MST: 100  
Efekt specjalny: brak  
Opis: fireball lecący tukiem, dobry w momencie gdy jesteś okrażony.  
Wymagane MST na późniejszych levelach: Level 2: 125, Level 3: 150, Level 4: 175  
Potem 25MST/na poziom.

#### Gizonde

Koszt TP: 21  
Wymagane MST: 106  
Efekt specjalny: paraliżuje  
Opis: dobry na maszyn, swym zasięgiem obejmuje wielu przeciwników, których celownik zaznaczony jest na czerwono.  
Wymagane MST na późniejszych levelach: Level 2: 125, Level 3: 150, Level 4: 175  
Potem 25MST/na poziom.

#### Gibarta

Koszt TP: 21  
Wymagane MST: 100  
Efekt specjalny: atak liniowy  
Opis: to samo co Barta, tylko silniej.  
Wymagane MST na późniejszych levelach: Level 2: 124, Level 3: 148, Level 4: 172  
Potem 24MST/na poziom.

### 3. Mocne ataki

Bardzo silne ataki - mimo wyższego zużycia TP są bardzo przydatne.

#### Rafoie

Koszt TP: 30  
Wymagane MST: 133  
Efekt specjalny: zasięg obszarowy  
Opis: wybuch, który swoim zasięgiem obejmuje kilka potworów naraz. Czar przydatny na większą ilość przeciwników.  
Wymagane MST na późniejszych levelach: Level 2: 161, Level 3: 189, Level 3: 217  
Potem 28MST/na poziom.

#### Razonde

Koszt TP: 30  
Wymagane MST: 134  
Efekt specjalny: paraliżuje  
Opis: nadal rani tylko w linii, ale za to całkiem przyzwoicie.  
Wymagane MST na późniejszych levelach: Level 2: 164, Level 3: 194, Level 4: 224  
Potem 30MST/na poziom.

#### Rabarta

Koszt TP: 30  
Wymagane MST: 106  
Efekt specjalny: atak obszarowy, paraliżuje  
Opis: rani przeciwników wokół ciebie, może ich

też sparaliżować.  
Wymagane MST na późniejszych levelach: Level 2: 136, Level 3: 166, Level 4: 196  
Potem 30MST/na poziom.

#### Grants

Koszt TP: 30  
Wymagane MST: 160  
Efekt specjalny: brak  
Opis: bardzo nierówny czar. Atak światła na jednych działa rewelacyjnie, na innych mniej. Spróbuj go wykorzystać w ruinach.  
Wymagane MST na późniejszych levelach: Level 2: 188, Level 3: 216, Level 4: 244  
Potem 28MST/na poziom.

#### Megid

Koszt TP: 30  
Wymagane MST: 160  
Efekt specjalny: może zabić, obszarowy  
Opis: ten czar ma założony efekt śmierci, co oznacza, że przeciwnik, który nie obroni się przed tym czarem umiera. Inna sprawa, że dzieje się to bardzo rzadko. Obrażenia, które zadaje są średnie.  
Wymagane MST na późniejszych levelach: Level 2: 190, Level 3: 220, Level 4: 250  
Potem 30MST/na poziom.

### 4. Leczenie

Jest to grupa czarów pozytywnie oddziałujących na ciebie i pozostałych członków drużyny.

#### Resta

Koszt TP: 15  
Wymagane MST: 50  
Efekt specjalny: brak  
Opis: podstawowy czar leczący, bardzo



i znajdź Zoke. Dostaniesz od niego trzeci miecz. Teleportuj się do miasta i odbierz swoje wynagrodzenie.

### FROM THE DEPTHS

Musisz zbadać dziwną sprawę trzęsień ziemi. Zejdź do ruin i teleportuj się do Ruin 3. Tam dosyć szybko spotkasz Asha. Przyłącz go i razem eksplorujcie korytarze, znajdź maszynę z której przegrasz wszystkie dane. Wróć do gildii po zapłatę.

Przyszła czas aby zakończyć rozgrywkę offline. Zejdź do ruin i w

Ruin 3 teleportuj się do bossa. Walka z DARK FORCE ma trzy fazy. W pierwszej będzie otoczony przez wiele min. Spokojnie, rozwal dwie z nich, a reszta zniknie. Teraz pojawi się potwór z trzema głowami. Zajmij się tylko jedną z nich - tą po prawej. Jest ona odpowiedzialna za uzdrawianie pozostałych. Gdy ją zniszczysz przejdiesz do trzeciej fazy. Atakuj kulę i unikaj ataków. Nic więcej ci nie mogę poradzić. Gdy się uda będziesz mógł rozpocząć grę od nowa, tyle że tym razem na poziomie HARD. Albo wejść w SIEĆ, bo właśnie w tym celu stworzono PSO...

## MAGi

*Magi to twoi przyjaciele. Są to żyjątka, które cały czas towarzyszą ci w grze.*

To swoiste tamagotchi i trzeba o nie szczególnie dbać. Co kilka minut maga należy karmić (korzystając z menu ekwipunku), dzięki czemu jego współczynniki rosną, jednocześnie zwiększając twoje. W zależności od przedmiotów, którymi je karmisz zwiększają się określone statystyki. Z czasem magi osiągają coraz wyższe poziomy doświadczenia. Są trzy szczególne levele, po których osiągnięciu dochodzi nowy Photon Blast. Są to: 10, 35, 50. Po osiągnięciu tego ostatniego masz już do dyspozycji trzy Photon Blasty. Co to jest ten Photon Blast? Jest to coś w rodzaju limit breaku z FFVII. Postać, która cały czas obrywa zbiera punkty. Gdy nabiera się ich 100 (wskaźnik w lewym górnym rogu ekranu), można uruchomić Photon Blasta. Jest to atak o dosyć przeciętnej sile lecz czasami potrafi wybawić z opresji. No i pytanie: po co to wszystko? Ano po to, żeby współczynniki maga mogły przenieść się na twoje statystyki. Poza tym im większy SYNCm tym większa szansa na to, że mag założy na ciebie dodatkowe czary ochronne. Np. przy wejściu do bossa otrzymujesz dwa czary ochronne na starcie. Jeśli mag ma wysokie IQ to wtedy uzdrawia cię jeśli jesteś bliski śmierci, a czasem zdarza się, że przywraca cię do życia. Radzę więc dbać o magi, bo są bardzo istotną częścią tej gry. Jeśli ewolucja twojego maga nie przebiega pomyślnie i chciałbyś wyhodować sobie innego, to nic nie stoi na przeszkodzie abyś zdobył kolejnego. W trzecim scenariuszu zdarza się, że w skrzyniach możesz znaleźć kolejne magi (ja znalazłem jeszcze dwa).



przydatny ze względu na ograniczoną liczbę mono i di - mate'ów, jakie można trzymać naraz w kieszeni. Dodatkowo, od trzeciego poziomu wżwz potrafi swym zasięgiem objąć innych przyjaciół.

Wymagane MST na późniejszych levelach: Level 2: 80, Level 3: 110, Level 4: 140  
Potem 30MST/na poziom.

#### Anti

Koszt TP: 11  
Wymagane MST: 85  
Efekt specjalny: brak  
Opis: zdejmuję efekt zatrucia. Dodatkowo, od trzeciego poziomu wżwz potrafi swym zasięgiem objąć przyjaciół.  
Wymagane MST na późniejszych levelach: Level 2: 111, Level 3: 137, Level 4: 163  
Potem 26MST/na poziom.

#### Reverser

Koszt TP: 20  
Wymagane MST: 150  
Efekt specjalny: brak  
Opis: przywraca do życia martwego członka drużyny. Zasięg tego czaru jest ograniczony.

#### 5. Support

Są to różne czary, które ułatwią ci życie.

#### Shifta

Koszt TP: 10  
Wymagane MST: 60  
Efekt specjalny: None  
Opis: zwiększa twój współczynnik ataku. Dodatkowo, od trzeciego poziomu obejmuje swym zasięgiem więcej niż jedną osobę.  
Wymagane MST na późniejszych levelach: Level 2: 88, Level 3: 116, Level 4: 144

Potem 28MST/na poziom.

#### Deband

Koszt TP: 10  
Wymagane MST: 60  
Efekt specjalny: None  
Opis: zwiększa twoją obronę. Dodatkowo, od trzeciego poziomu obejmuje swym zasięgiem więcej niż jedną osobę.  
Wymagane MST na późniejszych levelach: Level 2: 88, Level 3: 116, Level 4: 144, potem 28MST/na poziom.

#### Jellen

Koszt TP: 10  
Wymagane MST: 60  
Efekt specjalny: None  
Opis: obniża siłę ataku przeciwnika. Przydatne tylko w walkach z bossami.  
Wymagane MST na późniejszych levelach: Level 2: 88, Level 3: 116, Level 4: 144  
Potem 28MST/na poziom.

#### Zalure

Koszt TP: 10  
Wymagane MST: 60  
Efekt specjalny: None  
Opis: zmniejsza obronę przeciwnika. Przydatne tylko w walkach z bossami.  
Wymagane MST na późniejszych levelach: Level 2: 88, Level 3: 116, Level 4: 144, potem 28MST/na poziom.

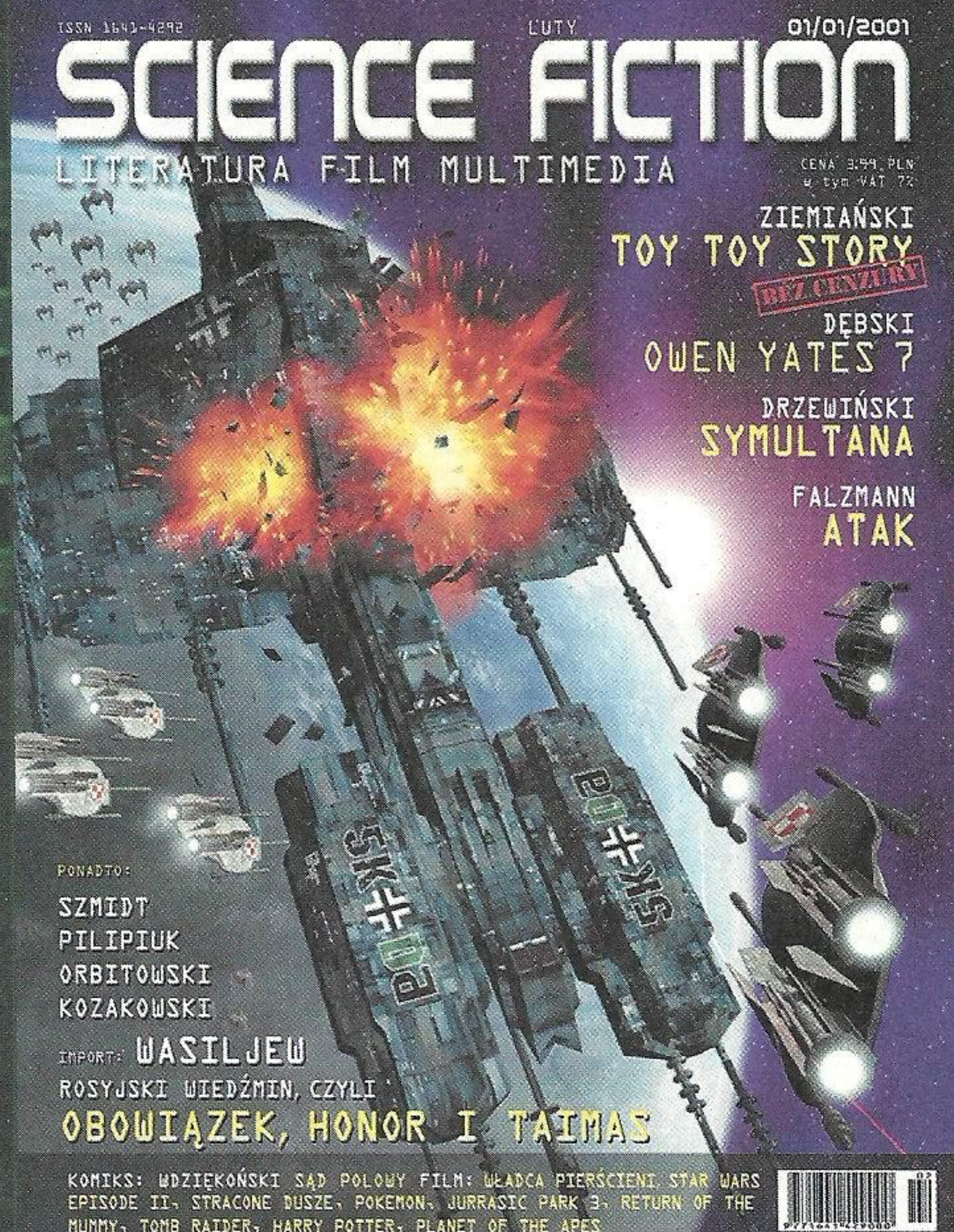
#### Ryuker

Koszt TP: 10  
Wymagane MST: 150  
Efekt specjalny: None  
Tworzy teleport do miasta.

# NOWE CZASOPISMO

# 88 STRON ZA 3.99zł

## FANTASTYCZNA ROZRYWKA ZA FANTASTYCZNIE NISKĄ CENĄ



KOMIKS: WDZIEKOŃSKI SĄD POŁOWY FILM: WŁADCA PIERŚCIENI, STAR WARS EPISODE II, STRACONE DUSZE, POKEMON, JURASSIC PARK 3, RETURN OF THE MUMMY, TOMB RAIDER, HARRY POTTER, PLANET OF THE APES

DZIEWIĘĆ NOWYCH OPOWIADAŃ  
KOMIKS „SĄD POŁOWY”  
FILM „STAR WARS - EPISODE 2”  
SEKRETY SCENARIUSZA  
„GWIEZDNE WOJNY - EPIZOD 13”  
WYWIAD Z TWÓRCAMI  
„WŁADCA PIERŚCIENI”  
„STRACONE DUSZE”, „POKEMON”,  
Z PLANU: „JURASSIC PARK 3”,  
„RETURN OF THE MUMMY”,  
„TOMB RAIDER”, „HARRY POTTER”,  
„PLANET OF THE APES”

SZCZEGÓŁY NA STRONIE WWW.ARES2.COM.PL



**Wyrwam chwasty... to znaczy laski, jestem bombastik...**

**Harvest Moon to bardzo wciągająca gra. Posiada wiele sekretów, które naprawdę trudno odkryć. I po to właśnie jest ten opis.**

**Txt: evil**

# HARVEST MOON

## Back To Nature

### STEROWANIE

Krzyżakiem sterujemy postacią, ale też przełączamy kanały w telewizji.

Kółka - bieganie, przycisk powrotu w menu  
X - akcja, podnoszenie przedmiotów  
Kwadrat - używanie (zjadanie) trzymanego przedmiotu, kiedy przytrzymamy go dłużej bohater będzie mógł wykonać akcję specjalną, najczęściej jest to mocniejsze uderzenie  
Trójkąt - zagłębienie do plecaka, w menu wyjaśnia do czego służy dany przedmiot  
R1 i R2 - przemieszczanie się po narzędziach i rzeczach

L1 - przywołujesz psa

L2 - przywołujesz konia

Select - mapa wioski

Start - przegląd twoich postępów w grze i pauza

### PRZEDMIOTY

#### Plecaki

W grze występują trzy rodzaje plecaków:

Rucksack

Plecak, z którym zaczynasz. Możesz w nim trzymać maksymalnie 2 narzędzia i 2 przedmioty, oprócz tych w rękach.

Medium Rucksack

Możesz go kupić w supermarkecie za 3000 G. Pojemność to 4 narzędzia i 4 przedmioty.

Large Rucksack

Pojawia się w Supermarkecie po kupieniu średniego plecaka (cena 5000 G.). Może pomieścić po 8 rzeczy i narzędzi.

#### Koszyk (Basket)

Bardzo, ale to bardzo przydatna rzecz. Może pomieścić naraz 30 różnych rzeczy. Będziesz go często wykorzystywać, więc postaraj się jak najszybciej go zdobyć. Cena - 5000 G., miejsce - Supermarket.

#### Narzędzia

Zaczynając grę będziesz posiadał: młotek (Hammer), konewkę (Watering can), siekierę (Axe), motykę (Hoe), i kosę (Sickle).

Każde z tych narzędzi można ulepszyć (młot na przykład po to, by rozbijać większe glazy). Żeby tego dokonać musisz:

- trochę popracować danym narzędziem aby nabrało "doświadczenia". Jego poziom obejrzysz w statystykach, po wciśnięciu Startu

- posiadać odpowiednią rudę potrzebną do wykonania upgrade'u

- mieć kasę, aby zapłacić kowalowi

Potem bierzecie tylko w jedną rękę narzędzie, w drugą - rudę i idziecie do kowala. Po krótkiej rozmowie dokonuje on upgrade'a.

Oto zestawienie, które powinno wszystko ułatwić:

od 001% do 099% - nie możesz upgrade'ować

od 100% do 199% - możesz ulepszyć do wersji miedzianej,

będzie cię to kosztowało 1000 G.

od 200% do 299% - wersja srebrna, cena 2000 G.

od 300% do 399% - wersja złota, koszt 3000 G.

od 400% i więcej - ostatni upgrade, wersja szlachetna, a cena? Przednia, 5000 G.

Nie trzeba jednak upgrade'ować narzędzi w tej kolejności.

Wystarczy mieć dla przykładu ponad 300% i można od razu przeskoczyć na wersję złotą. Takim młotkiem z wyższym levellem możesz wykonać o wiele silniejsze uderzenie (trzeba dłużej przytrzymać kwadrat). Z drugiej strony wersją miedzianą można robić wszystko to co złotą, trzeba się tylko więcej namachać, co zabiera więcej czasu i siły bohatera.

- Konewka (Water Can)

Bez niej nic byś nie zdziałał. Chyba najważniejszy przedmiot potrzebny do prowadzenia farmy. Podstawową wersją możesz

podlać tylko jedno poletko przed tobą. Ale jeśli ją upgrade'ujesz życie stanie się o wiele łatwiejsze. Wersją miedzianą możesz podlać już trzy poletka. Srebrną - sześć (2 x 3). Złotą "zalewa" naraz dziewięć (3 x 3). Ostatni upgrade pozwala na podlanie za jednym razem piętnastu pól (5 x 3).

- Siekiera (Axe)

Używa się jej do rąbania drewnianych pieńków. Dzięki temu uzyskujesz budulec na upgrade'owanie budynków. Musicie jednak wiedzieć, że jest to metoda bardzo nieefektywna. Większość drewna i tak kupisz u drwala. Aha, nigdy nie wymierzaj siekierą w stronę zwierząt ponieważ potrafi je to porządnie rozszarpać. Tak jak każdy inny przedmiot, siekiera również posiada kilka wersji. W nawiasach podałem ilość uderzeń potrzebnych do ścięcia jednego pieńka.

- siekiera metalowa (12)

- siekiera miedziana (6)

- siekiera srebrna (3)

- siekiera złota (2)

Aby wykonać silniejsze uderzenie należy przytrzymać kwadrat. Każda kolejna wersja posiada swoją animację, ale również animacje poprzednich wersji. W praktyce oznacza to, że złotą siekierą możesz uderzyć na cztery różne sposoby. Tak więc aby ściąć pień wersją złotą wystarczy uderzyć raz na poziomie złotym i raz na srebrnym.

- Młotek (Hammer)

Podobnie jak z siekierą. Pamiętaj, aby uzyskać efekty rozbijając kamień stój cały czas w tym samym miejscu i wtedy uderzaj.

- Motyka (Hoe)

Używasz jej do rozgarniania ziemi pod siew i do szukania rud w kopalniach.

Kolejne wersje pozwalają na większy zasięg działań i oszczędzenie energii. W znanej kolejności: metalowa - jedno poletko, miedziana - dwa, srebrna - trzy, złota - cztery. Kiedy uzyskasz upgrade'owaną wersję podczas przebywania w kopalni nie musisz uderzać silniej ponieważ w ten sposób nie kopiesz głębiej.

- Sierp (Sickle)

Ścinasz nią niepotrzebne rośliny, chwasty, trawę. Każda kolejna wersja robi więcej za jednym zamachem. Z tą różnicą, że zasięg działania jest skoncentrowany wokół bohatera.

Istnieją przedmioty, które możesz kupić tylko u kowala:

- Szczotka (Brush) do czesania zwierząt. Brzmi głupio, ale jest dosyć ważna. Czesanie powoduje, że trzódka jest szczęśliwsza, co podnosi jakość otrzymywanych od niej produktów i zapobiega przed łatwym zapadnięciem na jakieś chorobę. Cena? Marne 800 G.

- Dojarka (Milker) do... dojenia. Proste.

Mleko pochodzi od dorosłych krówek, a więc to właśnie dla nich kupisz to narzędzie. A to, że masz z tego mleko... Ta przyjemność będzie cię kosztowała 2000 G.

- Nożyce (Clippers) dla owieczek. Dzięki temu będziesz mógł pozbawić je tej niewygodnej wełny za jedyne 1800 G.

Kiedy podniesiesz przedmiot możesz zrobić z nim kilka różnych rzeczy:

- wyrzucić naciskając X

- podarować. Wystarczy stanąć koło osoby,

której chcemy dać trzymaną w ręku przedmiot i naciskając krzyżak w jej kierunku wdusić X.

- (jeśli się da) zjeść - wduś kwadrat

- wsadzić do plecaka - wystarczy nacisnąć R2

### ROŚLINKI

Przed wszystkim musisz posiadać:

- sadzonki (możesz je kupić w Supermarkecie)

- motykę, którą zaorzesz ziemię

- kosę, dzięki niej wypienisz chwasty

- konewkę, którą będziesz codziennie (no chyba, że będzie padało) podlewał zasadzone rośliny

Każda paczka zawiera 9 nasion. Bohater zawsze wysiewa je w jednakowy sposób tzn. w kwadrat 3 x 3 poletka. Po wypileniu z chwastów fragmentu pola i zaoraniu ziemi, siewamy ziarna. Uważaj, bo jeśli źle staniesz to możesz stracić część ze swoich nasionek. Oto lista roślin, które możesz uprawiać. Pierwsza liczba to kasa, którą musisz wydać za JEDNĄ PACZKĘ nasion, druga to ile złota dostaniesz za JEDEN OWOC, trzecia to czas wzrostu owoców, czwarta to ilość zbiorów podczas sezonu.

#### - Wiosna -

1. Rzepa (Turnips) 120/60/5/7 Pierwszego roku burmistrz poprosi cię abyś przyniósł trzy sztuki na "Wiosenny Festiwal Gotowania".
2. Ziemniak (Potato) 150/80/8/4
3. Kapusta (Cabbage) 500/250/15/2
4. Ogórek (Cucumber) 200/100/10/3 Po dwóch latach burmistrz poprosi cię o przyniesienie trzech ogórków na festiwal.
5. Truskawka (Strawberry) 150/50/8/4 Aby mieć do nich dostęp musisz sprzedać ponad 100 sztuk wcześniejszych owoców.

#### - Lato -

1. Cebula (Onion) 150/80/8/4
2. Pomidor (Tomato) 200/60/10/3 Owocują co pięć dni, więc zbierasz sześć razy w ciągu sezonu.
3. Ananas (Pineapple) 1000/500/21/ Owocują co sześć dni.
4. Kukurydza (Corn) 300/100/15/2 Owocują co pięć dni. Po roku musisz przynieść trzy kolby na festiwal gotowania. Kukurydzę możesz przemielić na paszę dla kur wrzucając ją do młyna.
5. Dynia (Pumpkin) 500/250/15/2 Aby móc je kupić musisz sprzedać po 100 sztuk wcześniejszych owoców i przeczytać list z Supermarketu o sprzedaży tych nasion.

#### - Jesień -

1. Słodkie ziemniaki (Sweet Potatoes) 300/120/6/5 Owocują co trzy dni.
2. Zielony pieprz (Green Pepper) 150/40/8/4
3. Bakłażan (Eggplant) 120/80/10/3
4. Marchew (Carrot) 300/120/8/4
5. Szpinak (Spinach) 500/80/6/5 Jednorazowa sprawa

Musisz pamiętać, że przed ulepszeniem konewki do złotej możesz podlewać tylko jedną roślinkę na raz. W praktyce oznacza to, że kiedy posadzisz rośliny w trzech rzędach koło siebie, to nie będziesz miał dostępu do tej na samym środku. A jak jeszcze trafisz na suche dni...

Pamiętaj, aby zasadzać nasiona odpowiednio do pory roku (chyba, że masz szklarnię). Dla przykładu: jeśli zasadzisz w zimie nasiona wiosenne to nie wykiełkują (następnego dnia już ich nie będzie). Ale jeżeli ostatniego dnia wiosny posadzisz nasiona letnie to pozostaną i wykiełkują. Dobra rada. Rośliny, które wydają owoce tylko raz w ciągu sezonu zawsze zasadzaj dalej niż te które wydają kilka owoców. Oszczędzisz w ten sposób czas kiedy będziesz zbierał plony.

#### Kwiaty

Możesz je zbierać w lasach, na Mother's Hill lub kupić od Won'a. W przeciwieństwie do błyskotek, większość ludzi w wiosce lubi kwiaty. Najlepiej uprawiać je w szklarni.





1. Pink Cat Flowers możesz uprawiać w lecie. Kosztują 300 G. i rosną 6 dni. Dzięki nim zwabisz pszczoły, które będą produkowały miód.
2. Toy Flowers możesz uprawiać na wiosnę. Sadzonki kosztują 300 G., rosną 12 dni.
3. Moon Drop Flowers rosną podczas sezonu wiosennego. Za nasiona zapłacisz 500 G. Dojrzeją 6 dni.
4. Orange Cup Flowers możesz uprawiać tylko w szklarni. Kosztują 500 G. Wzrost - 9 dni.
5. Magic Red Flowers. Kosztują 600 G. i możesz je sprzedać za 200 G. sztuka. Rosną 10 dni podczas jesieni.

## ZWIERZĄTKA

### - Ryby

Na początku gry nie możesz łowić ryb, ponieważ nie posiadasz wędkę. Aby ją zdobyć musisz pójść w piątek, sobotę lub niedzielę, między 7 a 10 rano, lub wieczorem do portu i pogadać z Gregiem o swojej niezrealizowanej pasji. Łowienie odbywa się w następujący sposób. Szukasz odpowiedniej miejscówki? Polecam jezioro na Mother's Hill lub morze. W pierwszym wypadku najlepiej jest zarzucać w ocienionym miejscu na górze, w drugim - koniec mola. Choć w morzu częściej złowisz starego buta lub starą puszkę to satysfakcja ze złapania dużej ryby jest największa (bo tylko w morzu da się złowić dojrzałą rybkę). Kiedy już jakieś złapiesz możesz rozpocząć hodowlę w swoim jezioru. Jedzenie dla nich kupisz tylko w supermarkecie za 20 G. Wystarczy, że raz na dzień je nakarmisz, a resztę możesz pozostawić naturze (nieważne jak dużo ryb znajduje się w basenie). Tzn. jeśli będziesz robił to codziennie to liczba osobników wzrośnie. Ceny rybek:

- mała (srebrna) 100 G.
- średnia (brązowa) 200 G.
- duża (srebrna i o wiele większa od małej) 300 G.

Kiedy będziesz miał więcej niż 50 ryb odwiedzi cię Greg i podaruje ci lepszy sprzęt. Legendarnych ryb nie da się hodować ani sprzedawać - po złowieniu bohater będzie je wyrzucał. I mam nadzieję, że nie muszę dodawać iż podczas zimy ryby nie giną.

### - Kury

Nie musisz się nimi specjalnie zajmować. Możesz je po prostu "wyprowadzić" na dwór i same sobie coś wydziobią. Ale jeśli chcesz aby składały jajka to musisz je regularnie dokarmiać. Aby z jaja wykuło się pisklę musisz je umieścić w inkubatorze (znajduje się w kurniku) i poczekać około 5 dni.

### - Pies

Możesz go nazwać jak ci się tylko podoba (hehe, jaasne). Pozwalać mu biegać swobodnie po polu i staraj się z nim bawić jak najczęściej. Pewnego dnia Won zaproponuje ci kupno pileczki dla psa. Dzięki niej będziesz mógł z nim poćwiczyć na zimowy wyścig psów.

### - Koń

Dostajesz go podczas pierwszej wiosny. Ale aby właściciel nie zabrał go z powrotem musisz o niego dbać (w ciągu roku musisz zdobyć 8 serduszek). Nie musisz go karmić. Staraj się z nim rozmawiać. Wiem, na początku trudno wam będzie znaleźć wspólny język ale wszystko przyjdzie z czasem. Aby zacieśnić wasze stosunki (ups...) możesz czasami użyć swoich palców... do zagwizdania na niego. Powinien przybiec. Od czasu do czasu możesz go również poszczotkować (najlepiej codziennie). Aha, i staraj się, aby jak najczęściej przebywał na świeżym powietrzu. Kiedy już urośnie będziesz mógł wziąć udział w lokalnych wyścigach.

### - Owce i krowy.

Uwielbiają być szczotkowane. Pamiętaj, aby codziennie dawać im paszę i nie wypuszczać ich kiedy pada ponieważ dość szybko zapadają na dziwną chorobę. I jak obudzisz się pewnego ranka i zostaniesz zaproszony przez księdza na cmentarz to wiedz, że to tylko i wyłącznie twoja wina (Karolinko, NIE!!!). Żeby się przed tym uchronić, musisz odpowiednio wcześniej kupić lekarstwo i zaaplikować choremu. Jedzonko możesz kupować lub zasiać trawę i kosząc ją zasilać zbiornik na paszę sianem. Jeśli będziesz chciał mniejszym kosztem powiększyć swoją trzódkę to dobrym zakupem może się okazać C.M. Potion lub S.M. Potion. To pierwsze jest dla krówek, drugie dla owieczek. Jest to magiczny eliksir, dzięki któremu twoje podopieczne mogą zająć w ciąży. Krowy, tak samo jak owce, muszą być dojrzałe (tzn. dawać mleko). Cena: 3000 G. za sztukę.

## ULEPSZANIE BUDOWLI

Aby dokonać upgrade'u domostwa musisz iść do drwala - Gotz'a i pogadać z nim o planowanej robocie. Każda z nich poważnie nadszarpnie twój portfel, ale warto w to wejść.

### - Kurnik

Po tym dodatku będziesz miał o 5 miejsc więcej dla jajoniosek i dwa zbiorniki na paszę. Koszt: 5.000 G. i 420 sztuk drewna.

### - Kuchnia

Dzięki tej rozbudowie w twoim domu pojawi się chłdnia (w której możesz trzymać żywność) i dodatkowa szafka. Musisz mieć wykonany upgrade kurnika. Koszt: 4.700 G. i 370 sztuk drewna.

### - Stodoła

Dzięki temu upgrade'owi będziesz miał o 10 przegród dla zwierząt więcej. Koszt: 6800 G. i 500 sztuk drewna.

### - Sypialnia

Wymagana jest do wygodniejszego odpoczywania we dwoje, oczywiście już po ślubie. Do tego ulepszenia potrzebny jest upgrade wszystkich wymienionych wcześniej budowli. Koszt: 10.000 G. i 750 sztuk drewna.

### - Szklarnia

To jest ostatni upgrade jaki możesz zrobić na swojej farmie. Są dwie wady tego przedsięwzięcia. Pierwszą jest to, że musisz podlewać rośliny nawet jeśli na dworze pada. Druga - szklarnia jest bardzo delikatna i może ulec zniszczeniu po pewnym czasie. Za to możesz uprawiać wszystkie rośliny o dowolnej porze roku. Oprócz tego nie urosną ci tam żadne chwasty. Koszt: 30.000 G. 580 sztuk drewna.

## OKOLICE FARMY

### - Kopalnie

Są dwie. Jedna za wodospadem ("Goddess Pond" Waterfall). Druga może zostać odnaleziona tylko w zimie. Przy Mother's Hill znajduje się jezioro, którego woda będzie zamrożona. Wystarczy poszukać. Na 10 levelu jest staw, w którym możesz złapać mistyczną rybę. Kopanie jest bardzo ważne, ponieważ znalezione rudy (które wydobywasz za pomocą motyki - hoe) możesz:

- sprzedać za kasę
- podarować jakiejś sztuce
- użyć do usprawnienia swoich narzędzi

Jeśli chcesz znaleźć cenniejsze rudy, to staraj się dostać na jak najniższy poziom kopalni. Dzięki temu zwiększysz swoje szanse na znalezienie czegoś wartościowego. Całkowity brak rud oznacza ostatni level kopalni. Pamiętaj aby nie przemęczać biednego wiejskiego bohatera. Kiedy wykorzystasz go do tego stopnia, że aż siądzie na ziemi (wcześniej powinien ocierać pot z czoła) wyjdź na zewnątrz i odpocznij przez jakiś czas kąpiąc się w gorących źródłach. Rudy możesz sprzedawać wrzucając je do pojemnika na produkty.

### - Gorące źródła

Możesz w nich odpocząć po ciężkiej pracy (powinna wystarczyć godzina aby całkowicie zregenerować siły bohatera). Można w nich również ugotować jajka, które mają wtedy większą wartość. W okolicy źródła codziennie możesz znaleźć zjadliwe roślinki:

- w lato jedno czerwone ziółko
- na wiosnę trzy pędy bambusa i jedno niebieskie ziółko
- podczas jesieni jedno zielone ziółko i grzybka

Wdrapując się dalej na Mother's Hill możesz znaleźć łąkę, na której rośnie dużo kwiatów. Jest to bardzo pomocna rzecz jeśli nie masz ochoty uprawiać kwiatów, a chcesz wyrwać sztukę, która je lubi.

### - Dom Gotz'a

Dom drwala, którego będziesz molestował w sprawie rozbudowy twojej farmy. Możesz od niego kupić drewno. Często możesz tam spotkać Louis'a. Jeśli dasz mu miód podczas pierwszego roku, to podniesiesz jego cenę z 50 G. na 60 G.

### - Farma kurcząt

Prowadzą ją Rick wraz z Popuri (cudowne różowe włosy!). Ich ojciec opuścił wioskę w poszukiwaniu lekarstwa dla ich chorej matki - Lillii. Możesz tu kupić kurę (1500 G.) jedzonko dla niej (10 G.) oraz lekarstwa (1000 G.). Lekarstwa używa się tylko raz.

### - Ranczo Yodel

Prowadzi je Barley, który również opiekuje się swoją małą wnuczką - Kai. Tu możesz kupić krowy (6000 G.) i owce (4000 G.). Oprócz tego paszę (20 G.), dzwonek, który służy do przywoływania zwierząt (500 G.) i lekarstwa (1000 G.).

### - Kuźnia

Prowadzona przez Saibare i jego syna - Gray'a. Będziesz w niej usprawniać i kupować narzędzia lub robić prezenty dla wybranki. Później dojdą takie rzeczy jak maszyna do robienia sera i majonezu.

### - Winiarnia

Prowadzana przez Manne i Duke'a - jej męża. Możesz tam kupić wino (of course) i sok owocowy.

### - Biblioteka

Jest prowadzona przez Mary. Możesz w niej poczytać o łowieniu ryb, okolicach wioski itd. Naprawdę warto.

### - Klinika

Będziesz tu trafiał za każdym razem, gdy za bardzo się przeforsujesz. Ta przyjemność będzie cię kosztowała 10 G. Prowadzą ją Doctor i Elli.

### - Supermarket

Kupujesz tu wszystkie nasiona i wiele innych przydatnych rzeczy. Wybór nasion zależy od pory roku, więc nie musisz się martwić, że kupisz coś nieodpowiedniego. Dopiero jak postawisz szklarnię będziesz mógł kupować wszystkie nasiona jakich tylko zapragniesz.

### - Kościół

Prowadzony jest przez pastora Cartera. Po lewej stronie kapliczki (i trochę za nią) znajduje się domek siedmiu duszków, które możesz poprosić o pomoc w prowadzeniu gospodarstwa. Aby wzbudzić w nich przyjazne uczucia powinieneś po każdej robocie dawać im mąkę i ewentualnie wino. Mogą za ciebie wykonywać następujące czynności: zbierać plony, podlewać rośliny i zajmować się zwierzątkami. Oto ich opis:

1. Chef czerwony duszek, uwielbia gotować
2. Hoggy żółty duszek, najbardziej lubi spać i jest leniuchem
3. Nappy pomarańczowy skrzat, nie posiada złych przyzwyczajeń jak reszta. Dobrze pracuje.
4. Straid niebieski elfik. Jak wyżej.
5. Timid zielony duszek, łatwo go przestraszyć
6. Aqua jasno niebieski duszek, lubi się ładnie ubierać
7. Bold purpurowy duszek, podobno najodważniejszy z duszków

### - Gospoda Doug'a

Możesz tu spotkać dużo ludzi z wioski i zamówić jakieś konkretne jedzonko. Znajduje się tu również jedyny telefon w wiosce.

### - Plaża

...i morze, w którym łowi się duże ryby (a także dużo śmieci). Latem w stróżówce możesz kupić dobre jedzonko (pizza!).

### - Plac

Tutaj odbywają się wszystkie zabawy i zawody.

## SZTUKI

W grze występuje pięć sztuk, które możesz wyrwać, a w dalszej konsekwencji - także poślubić. Podam rzeczy, które lubią poszczególne panie, a także te za którymi nie przepadają - tak na wszelki wypadek. Prezenty, dzięki którym zwrócicie na siebie uwagę ich oraz swoich rywali. Posunąłem się nawet do opisanie harmonogramu zajęć wszystkich dziewczyn. Natomiast wybór pozostawiam wam. Zwróćcie uwagę na to, że jeśli nie p o s ł u b i s z dajmy na to Popuri, to ona po pewnym czasie wyjdzie za twojego konkurenta - czyli w tym wypadku Kai'a.

### - Popuri

Moja cicha faworytka dla każdego z was. Jest znudzona wiejskim życiem. Lubi jajka (nie wiem dlaczego, ale ten opis robi się coraz bardziej dwuznaczny), miód, mleko, truskawki, omletry,





wszystkie kwiaty, trufle i ciasta. Nie lubi: wina, ryb, trujących grzybów, rud, drewna. Twój rywal to Kai.  
Plan zajęć:  
od 7.30 do 10.00 przesiaduje nad gorącym źródłem (jeśli nie pada)  
od 10.00 do 18.00 jest w domu  
W niedzielę rano jest w kościele lub na plaży (w lecie, kiedy nie pada), po południu jest na placu (jeśli pada to w kościele).

- Elli  
Pracuje w klinice wraz z doktorem. W środę ma wychodne. Jest bardzo miła i... możesz ją zdobyć dając jakiegokolwiek kwiaty. Konkurent: Doktor  
od 9.00 do 19.00 jest w klinice  
Kiedy klinika jest zamknięta to od 9.00 do 13.00 i od 4.30 do 19.00 przesiaduje w domu, a między 13.30 a 16.00 jest w supermarkecie.

- Ann  
Córka Doug'a. Jest trochę roztrzępana. A to z racji energii, która ją wprost rozpiera. Dobrze gotuje (nic dziwnego). Lubi gotowane jajka, czekoladę, ciasta, sandwiche, sushi, omlety, szarlotki, mleko, grzyby, gulasz, truskawki, sok owocowy, ciastka, pizzę i ryby. Nie lubi: chwastów, rud, trujących grzybów, śmieci. Konkurent: Cliff  
Plan zajęć:  
od 7.00 do 10.00 rano przechadza się w okolicach gorących źródeł (w deszczowe dni będzie siedziała u siebie)  
od 11.00 do 13.00 siedzi w swoim pokoju w gospodzie  
od 13.00 do 16.00 jest w gospodzie  
od 16.00 do 20.00 na górze gospody  
od 20.00 do 22.00 biesiaduje na dole

- Karen  
Blondwłosa piękność. Córka Jeffa i Sashy - właścicieli supermarketu. Aby zdobyć jej serce należy obdarowywać ją złotkami, winem, miodem (fatality!). Lubi też jaja, kwiaty, ser. Nie lubi: puszek, butów, drewna, ryb.  
Konkurent - Rick  
Plan zajęć:  
od 8.00 do 10.00 stoi z Rickiem obok skrzynki na listy między supermarketem a kliniką (kiedy pada w supermarkecie)  
od 10.00 do 13.00 w swoim pokoju - drzwi są w supermarkecie  
od 13.00 do 18.00 stoi w supermarkecie  
od 19.00 do 22.00 jest na plaży (jeśli nie pada)  
W niedzielę i wtorki od 8.00 do 10.00 rano jest w gospodzie. Od 13.30 do 16.00 we wtorki jest przy gorących źródłach (jeżeli nie pada) lub u Gotz'a (pada).

- Mary  
Prowadzi bibliotekę (ma wolne w poniedziałki) i ubiera się jak studentka. Na twoim miejscu nie podrywałbym jej choćby dlatego, że w wiosce jest dużo innych "bardziej wartościowych", niż ta pracowolka, dziewcząt. Lubi dostawać rudy, ziółka, grzybki, trufle, herbatę, pędy bambusa, trujące grzybki. Nie lubi: drewna, chwastów, ryb.  
Konkurent - Gray.  
Plan zajęć:  
od 8.00 do 10.00 jest w swoim domu  
od 10.00 do 16.00 pracuje w bibliotece  
od 16.00 do 18.00 siedzi zamknięta w bibliotece

Ważną rzeczą jest to, jakie serduszek (czyli uczucia) ma do ciebie sztuka. Widoczne są podczas rozmowy.  
Czarne - dziewczyna wie tylko jak się nazywasz  
Purpurowe - przyjaźnię się  
Niebieskie - jesteście bliskimi przyjaciółmi  
Zielone - jest tobą zainteresowana  
Żółte - flirtujecie ze sobą  
Pomarańczowe - umawiacie się  
Czerwone - miłość

## DZIECKO

Kto by pomyślał? Kiedy już będziesz miał potomka, dobrze byłoby, gdybyś wiedział co lubi, ponieważ jest to potrzebne do zdobycia 100% wydajności na farmie. Bezduśne, nie? A więc: gorące mleko, lody, ciasta, soki owocowe. Nie lubi: ryb, grzybów, trufli, sera, cebuli, pieprzu, ogórków, przypraw. Ehm, jeśli jednak znudzi się wam małżeńskie pożycie zawsze możecie pozbyć się swojej lepszej połowy poprzez obdarowywanie jej rzeczami, których nie lubi np. chwastami. Po pewnym czasie z całą pewnością zostaniesz sam.

## PRZEPISY

W grze można stworzyć kilkadziesiąt różnych potraw. Aby móc zacząć pichcić na całego musisz dobudować sobie kuchnię i kupować rzeczy w telewizyjnym sklepie, który jest nadawany w soboty. Za to we wtorki nadają program: "The Delicious Hour" gdzie podają różne przepisy. Jednak najlepsze przepisy uzyskasz dopiero po zaprzyjaźnieniu się z ludźmi z wioski. Oto rzeczy, które możesz kupić w telewizyjnym sklepie: nóż (Kitchen Knife), patelnia (Frying Pan), garnek (Cooking Pot), mikser, piec (Oven), zestaw przypraw (Seasoning Set) i jagodę mocy (Power Berry). Aha, rzeczy zamawiasz przez telefon w gospodzie.

## JAGODY MOCY

Są to swego rodzaju sekrety, które po części odkrywa się losowo. Można je znaleźć:  
1. W kopalni  
2. W morzu  
3. W kopalni zimowej  
4. Na zewnątrz zimowej kopalni  
5. Kupując w telewizyjnym sklepie za 5.000 G.  
6. Wygrać w wyścigu koni.  
7. Wygrać w zawodach pływackich.  
8. Zasadzić więcej niż 90 kwiatów i kiedy w pobliżu będzie się kręciła Ann, powiedzieć jej, że może sobie wziąć ile chce.

## FESTYNY

Być może będziesz chciał uczestniczyć we wszystkich imprezach, a w natłoku pracy łatwo o przeoczenie. Warto aktywnie udzielać się przy takich okazjach choćby dlatego, że pozwalają ci bliżej poznać mieszkańców wioski. Oto krótki spis:

## - Wiosna -

- New Year's Festival  
Odbyna się pierwszego dnia wiosny. Możesz albo iść do gospody i bawić się z dorosłymi, albo na plac i zabawić się z dziewczynami. Twój wybór.

- Goddess Festival  
Ósmy dzień wiosny. Poprzedniego dnia możesz zapytać dziewczynę, która ci się podoba czy nie zechciałaby tam z tobą pojsć. Wszystko dzieje się na placu. Jeśli wszystko będzie O.K. to sztuka poprosi cię o spacer.

- Spring Thanksgiving Festival  
Czternasty dzień wiosny. Dziewczyny czekają na podarunki w postaci ciasteczek, więc jeśli dasz im coś innego to nie będą zadowolone. Oczywiście na początku nie będziesz w stanie nic upiec, ponieważ nie będziesz miał kuchni.

- Horse Race  
Osiemnasty dzień wiosny. Wyścigi konne. Możesz w nich startować i obstawiać. Jeśli wygrasz zakład - dostaniesz medale, które możesz wymienić za nagrody. Zazwyczaj konie z najmniejszą szansą wygranej (odds) są na mecie pierwsze.

- Cooking Festival  
Dwudziesty drugi dzień wiosny. Konkurs gotowania. Możesz przynieść swoje danie.

## - Lato -

- Swimming Festival  
Idź na plażę pierwszego dnia lata. Odbędą się tam zawody pływackie. Technika pływania opiera się na wciskaniu X, aby poruszać się do przodu. Trójkąt to zaczerpnięcie oddechu. Trzeba tak rozłożyć siły, aby nie być zmuszonym do zatrzymywania się.

- Sumo Chicken Festival  
Siódmy dzień lata. Walki kur. Okrutne, ale możesz tam wystawić swoje zwierzę. Kury bardziej przywiązują się do ciebie, jeżeli codziennie przychodzisz do kurnika i nosisz je na rękach. No i codziennie dajesz im jedzenie.

- Tomato Festival  
Dwunasty dzień lata. Sławny festiwal pomidora. Walka na żarcie!!! Trójkątem chowasz się, a iksem rzucasz.

- Cow Festival  
Dwudziesty dzień lata. Odbyna się na ranczu. Możesz wystawić swoją krowę, ale jeśli nie będzie miała dziesięciu serduszek, to nie masz co się łudzić.

- Fireworks Festival  
Dwudziesty czwarty dzień lata. Poproś dziewczynę, która ci się podoba żeby obejrzała sztuczne ognie razem z tobą. Powinna cię bardziej polubić.

## - Jesień -

- Music Festival  
Trzeci dzień jesieni. Dzień wcześniej pastor poprosi cię o pomoc w zorganizowaniu śpiewów w kościele.

- Harvest Festival  
Dziewiąty dzień jesieni. Wszyscy wrzucają do wielkiego garnka co tylko mogą i następnie to gotują. Ty również nie powinieneś przychodzić z pustymi rękami. Smak całej potrawy zależy od tego co TY wrzuciłeś, więc wrzuć tam coś dobrego np. jajko lub trufia.

- Moon Viewing Festival  
Trzynasty dzień jesieni. Wejź na sam wierzchołek Mother's Hill. Powinieneś ujrzeć dziewczynę, która lubi cię najbardziej.

- Sheep Festival  
Dwudziesty pierwszy dzień jesieni. Podobnie jak przy festiwalu krówek.

## - Zima -

- Dog Race  
Dziesiąty dzień zimy. Jeśli bawiłeś się codziennie ze swoim psem pileczką (rzuciłeś mu ją) to nie powinno być większych trudności z wygraną tych zawodów.

- Winter Thanksgiving Festival  
Czternasty dzień zimy. Tego dnia zostań na farmie. Jeżeli wystarczająco, zgrabnie wyrzucasz sztuki to powinny ci przynosić czekoladowe wyroby.

- Starry Night Festival  
Dwudziesty czwarty dzień zimy. Jeżeli dzień wcześniej porozmawiasz z dziewczynami to okaże się, że wszystkie chcą cię zaprosić na przyjęcie - tylko od ciebie zależy, którą wybierzesz.

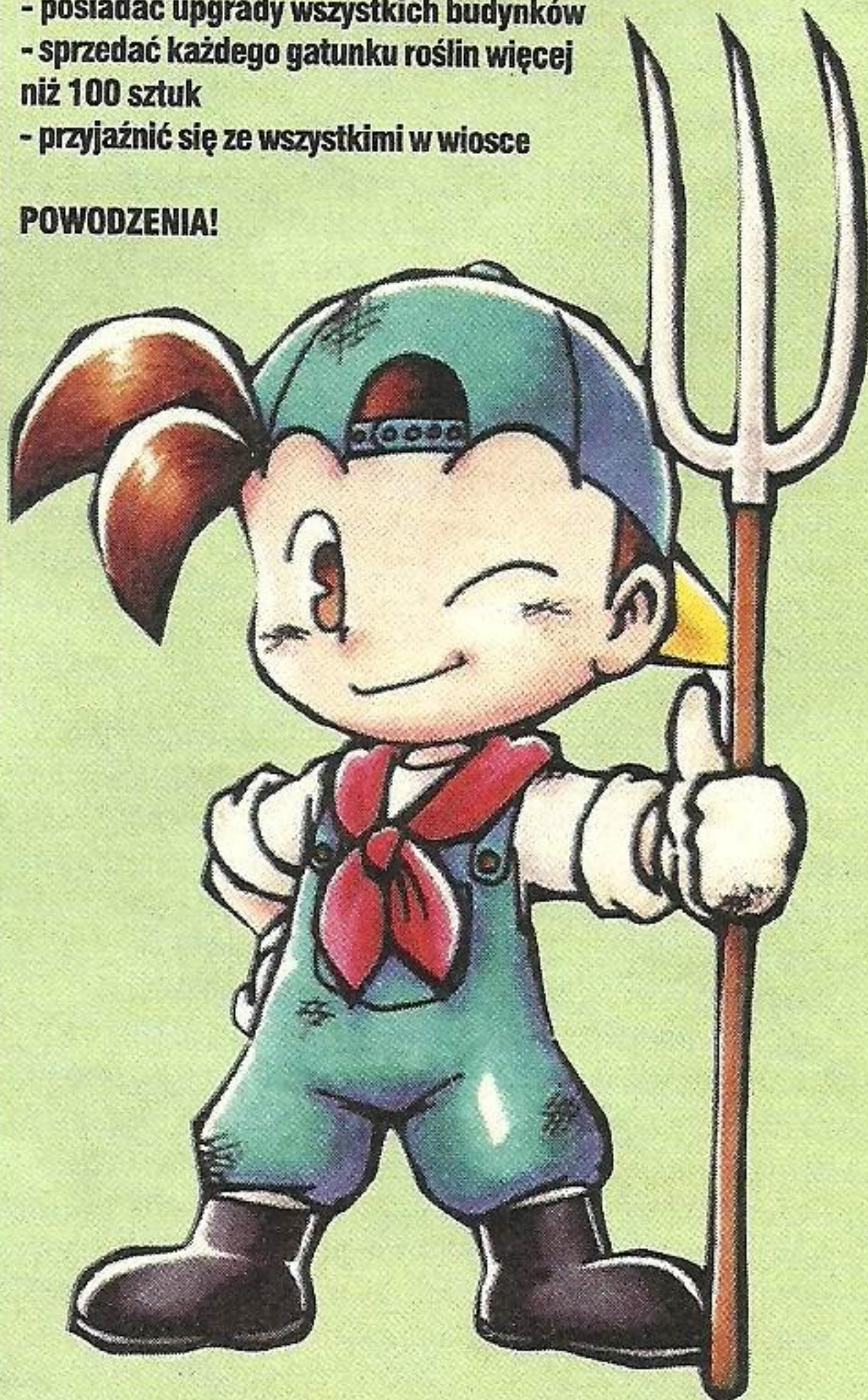
- New Year's Eve Festival  
Trzydziesty dzień zimy. O północy idź na wierzchołek Mother's Hill, aby obejrzyć pierwszy wschód słońca nowego roku.

## POWAŻNA ZABAWA

Aby zdobyć wszystko w 100% trzeba się bardzo napocić. Poniżej lista, która powinna wam pomóc (lub pokazać jak dużo jeszcze macie do zdobycia):

- zdobyć po 10 serc dla żony, dziecka, psa, konia
- mieć 10 serc dla każdego duszka
- posiadać po 10 owiec i krówek
- złapać wszystkie legendarne ryby
- upgrade'ować wszystkie narzędzia do najwyższego levelu
- posiadać upgrady wszystkich budynków
- sprzedać każdego gatunku roślin więcej niż 100 sztuk
- przyjaźnić się ze wszystkimi w wiosce

POWODZENIA!





# CARRIER

## POKLAD 1 I NADBUDÓWKA

Po obejrzeniu intra znajdziesz się na pokładzie lotniskowca, na platformie jednej z wind dowożących zazwyczaj samoloty z hangaru na pokład startowy. Jest tam jeden mutant, zabij go (trzy, cztery strzały z Wendera wystarczą). Wyjdź z windy i wejdź po drabinie na wyższy pokład. Przejdź przez drzwi i po przejściu krótkim balkonem wejdź w następne. Idź korytarzem prosto i skreć na końcu w lewo. Za drzwiami jest kolejny korytarz. Po prawej stronie zobaczysz drzwi, minij je i tak za chwilę tu wrócisz (potrzebna jest karta A-3 ID). Minij kolejne drzwi (do tych potrzebna jest karta A-1 ID) i wejdź w te po lewej. Jesteś w Security Room. Porozmawiasz tu z kapitanem Langiem. Zleci on odszukanie dwóch dyskielek (Activation Disk) aby mógł uzyskać dostęp do reszty pokładu nr 2 (Deck 2). W głębi pomieszczenia znajdziesz "A-3 ID card" i "DV Tape". Teraz wróć do drzwi, do których pasuje znaleziona przed chwilą karta. Jesteś w ambulatorium. Poznasz tu pierwsze fakty na temat tego co dzieje się na okręcie. Dostaniesz gogle (BEM - T3 scope), które pozwalają zidentyfikować mutantów, można nimi patrzeć także przez niektóre obiekty. Uważaj, gdy tylko skończy się scenka (doktorek ucieka po "zabiciu" koleś przykutego do łóżka), zaatakują cię koleś zainfekowany wirusem ARK. Dystans jest naprawdę mały więc strzelaj szybko. Teraz podnieś z łóżka kartę A-1 ID i z szafki koło niego "LEVEL 1 energy drink", wyjdź z pomieszczenia i udaj się do drzwi, do których pasuje ta karta. Po drodze zabij dwa mutanty i wejdź do pomieszczenia. Wszystko jest obrosnięte jakimiś roślinami (nie strzelaj do "motyla", jest niegroźny). Przejdź po pomoście koło potwora za siatką (nie bój się, nie wyjdzie) i wyjdź ze "szklarni". Po wysłuchaniu wiadomości od pułkownika Burke możesz podążać dalej. Idź po pomostach i schodkach tak, jak prowadzą aż dojdiesz do pary drzwi. Za otwartymi są dwa mutanty. Idź po pomoście do pomieszczenia po drugiej jego stronie.

Jesteś w Radio Room. Tu po raz pierwszy możesz zachować stan gry (na końcu pomieszczenia). Teraz wróć do zamkniętych drzwi, idź dalej korytarzem aż do końca i przejdź przez kolejne drzwi. Spotkasz jednego z członków załogi. Poinformuje cię on o tym, że pomieszczenie, z którego możesz dezaktywować system automatycznej obrony lotniskowca znajduje się na pokładzie szóstym. Da ci również dyskieletkę z planem pokładu pierwszego. Idź do końca korytarza i wyjdź przez drzwi na końcu. Rozpocznie się kolejna scenka. Po jej zakończeniu zabij niewidzialnego mutantą (nie ma problemu, auto targeting działa bez zarzutu). Po zakończeniu następnego przerywnika zbierz przedmioty z ławek na środku pomieszczenia i przeszukaj szafki (popatrz na nie przez gogle i namierz te, które coś zawierają). Jedną z nich jest kolo wejścia, resztę poszukaj sam. Wyjdź dalszymi drzwiami i bądź gotowy na szybkie załatwienie dwóch mutantów. Jeden atakuje z lewej, a drugi z prawej. Idź w kierunku kamery i korytarzem do drzwi oznaczonych 1D, a po przejściu przez nie idź do samego końca. W pomieszczeniu jest dwóch członków załogi, jeden jest mutantem, a drugi nie. Ten bliżej ciebie, po lewej, jest do odstrzału. Uratowany da ci napój leczący. W głębi pomieszczenia znajdziesz poszukiwany Activation Disk. Wyjdź na korytarz i wejdź w pierwsze drzwi po prawej. Idź zarośniętym korytarzem. W połowie i na końcu z sufitu zwiesi się mutant, zabij i wyjdź przez drzwi na końcu. Jesteś na zewnątrz, idź w prawo, po drabinach i schodach dostaniesz się w okolice mostka. Po wysłuchaniu komunikatu od pułkownika idź dalej. Dojdiesz do drzwi. Wejdź do środka, a znajdziesz się na mostku. W głębi jest kolejny zdrowy członek załogi. Przeczytaj dziennik pokładowy. Wyjdź z mostka, zejź schodami na dół i udaj się do następnego pomieszczenia.

Pogadaj z gościem, który da ci "AD-ID Card" potrzebną do otwarcia magazynu. W głębi pomieszczenia, na komputerze możesz sprawdzić, że twój brat był zakwaterowany na pokładzie 3 w pokoju 303. Z krzesła zabierz napój uzdrawiający. Teraz wróć do wnętrza statku. Tuż za wrotami oznaczonymi 1D jest dwóch niewidzialnych mutantów, użyj BEM-T3 i namierz drani. Idź dalej do wrot 1C i na końcu korytarza otwórz drzwi do magazynu. W środku, z pierwszej skrzyni zabierz magazynki do pistoletu, a z drugiej bombę T-7. W jednej z szafek, na ścianie przy wejściu, znajdziesz kolejny magazyn, a w pudełkach w głębi napój uzdrawiający. Możesz też zapisać stan gry. Wróć do pokoju, w którym po raz pierwszy spotkałeś niewidzialnego mutantą. Wyjdź drugimi drzwiami i otwórz wrota 1A. Zabij dwa mutanty i idź dalej. Wejdź w pierwsze drzwi za rogiem. Obejrzyj DV Tape na monitorze, zbierz napoje lecznicze z półki i przeczytaj dokument opisujący konflikt między N i S. Porozmawiaj z desperado w głębi pomieszczenia i wyjdź. Otwórz drzwi po lewej

i idź prosto, zabijając po drodze dwa mutanty. Otwórz drzwi na końcu korytarza po prawej. W środku zabij mutantą i zbierz z konsoli po drugiej stronie stołu Activation Disk 1. Wyjdź z pokoju i podejdź do żelaznej furtki. Uzbroj się w T-7, połóż ją pod furtką i wycofaj się szybko. Po eksplozji możesz iść oddać komu trzeba znaleziony Activation Disk. Po drodze zbadać środkowe zwłoki. Znajdziesz kod dezaktywujący. Po chwili zaatakują cię dwa mutanty. Idź dalej i oddaj dyskieletki kpt. Langowi. Wyjdź z pomieszczenia i zabij kolejne dwa mutanty atakujące z prawej, po czym wejdź w najbliższe drzwi, w pomieszczeniu zabij kolejnego mutantą, przebiegnij koło kraty z potworem i wyjdź. Po przejściu serii znanych już pomostów dotrzesz w pobliżu pary drzwi strzeżonej przez dwa mutanty (jeden z nich jest niewidzialny). Minij je, po czym otwórz wrota oznaczone 1B i zabij czającego się za nimi przeciwnika. Dalej czai się ich jeszcze czterech. Daj się zauważyć, wycofaj się i rozstrzelaj frajerów z dystansu. Dojdź do końca korytarza i wpisz kod 5-1-0-3 by odblokować drzwi. W środku jest kolejny zdesperowany członek załogi. Teraz zejź na niższy poziom.

## POKLADY 2 i 4

Wyjdź z pomieszczenia i podążaj korytarzem. Po chwili znajdziesz znajomego pilota, niestety jest martwy. Możesz tu zachować stan gry. Wysadź bombą T-7 skrzynię blokującą dostęp do drzwi. Witamy w kolejnym ogródku mutantów. Welder'em rozwal "oczy" sterczące ze ścian. Gdy będziesz szedł dalej to uważaj na dwa zwieszające się z sufitu potworki. Idź do drzwi po lewej. Za służącą czekają kolejne trzy mutanty. Stąd do hangaru i zbierz napoje uzdrawiające leżące po lewej od zniszczonego samolotu. Wróć do miejsca walki z potworami i wyjdź przez drzwi naprzeciw tych, którymi tu wszedłeś. Teraz skontaktuje się z tobą pułkownik i powie, że natychmiast masz się udać na pokład nr 4. W głębi pomieszczenia są drzwi. Rozwal Welder'em dwa małe pajaki biegające po podłodze. Wyjdź z pomieszczenia (ciekawe ujęcie, nieprawdaż?). Idź w kierunku kamery, a w następnym pomieszczeniu wyjdź przez dziurę w ścianie. Znajomy doktor próbuje uruchomić windę, a na środku leży coś wielkiego i paskudnego. Zjada doktora i ma apetyt na ciebie. Ha, oto pierwszy boss. Prosty lecz nużący. Z jego paszczy wynurza się co jakiś czas czerwona szypulka. Celuj w nią z Welder'a, uważając na macki i pajęczki. Tam gdzie stoisz jesteś w miarę bezpieczny, możesz się kawałek przybliżyć, wtedy przestaną wylazć pajaki. Po załatwieniu potwora uruchom windę i udaj się na pokład nr 4. Po wyjściu z windy usłyszysz dwa strzały, idź w lewo. Zobaczysz marynarza walczącego z mutantem. Skończą mu się naboje. Biegnij za róg i załatw potworka, a marynarz da ci napoje leczące. Wróć do drzwi, zasejwuj grę a ze skrzyni zabierz bomby. Idź do szarych drzwi najbliższej zakrętu korytarza i wjedź na trzeci pokład.

## POKLAD 3

Podłóż bombę pod ścianę z grzybów i przejdź przez drzwi za nią. Idź w lewo i za drzwiami znów w lewo i w pierwsze drzwi po prawej. Welder'em załatw zielone potworki i wejdź w pierwsze odblokowane drzwi po prawej. W środku jest zestresowany członek załogi. Z pokoju zabierz napój uzdrawiający i bombę T-9 z szafki koło drzwi. Wróć na korytarz i idź dalej, po chwili natkniesz się na zwłoki i przy nich znajdziesz kolejną bombę T-9. Wejdź po drabinie i po pomoście dojdź do drzwi prowadzących do magazynu. W środku zabierz pistolet maszynowy, przeszukaj pomieszczenie i zasejwuj grę. Wróć na dół, idź dalej korytarzem i wyjdź na następny korytarz. Załatw trzy kolejne zielone potworki. Idź korytarzem i wejdź w pierwsze napotkane drzwi. W połowie korytarza rozwal następne dwa mutanty. Idź korytarzem aż do końca, za drzwiami spotkasz się z pułkownikiem. Po skończeniu rozmowy minij go i idź aż do końca korytarza. Za drzwiami zachowaj stan gry i idź prosto korytarzem. W połowie sprawdź mapę. Odkryjesz parę drzwi ukrytych za grzybami. Wysadź grzyby (użyj T-7) i wejdź w pierwsze drzwi. W korytarzu zabij dwa mutanty i idź dalej. Wespnij się po drabinie i po pomostach dojdź do drzwi, a za nimi załatw trzy mutanty. W pomieszczeniu na końcu korytarza jest

Oto kolejny Resident - klon. Jeżeli poczujecie się zagubieni na wielu pokładach tego ogromnego okrętu to pomoże wam ten opis. Po chwili poruszanie się po Lotniskowcu nie będzie dla was specjalnym problemem.

txt: Marcellus

jeden z ocalałych członków załogi. Potrzebujesz teraz znaleźć baterie do komunikatora. Przy wyjściu z pomieszczenia uważaj na trzy kolejne mutanty. Wróć na korytarz gdzie wysadzałeś grzyby i wejdź w drugie drzwi. Załatw mutantą i skreć w odnogę korytarza. Za zakrętem zabij mutantą i wejdź w drzwi na końcu. Rozpocznie się scenka, w której dostaniesz od rannego koleśa "B ID card", a on sam zostanie pożarty przez coś potwornego, podczas gdy ty sam będziesz już z powrotem za drzwiami. Wróć na główny korytarz. Po długim przerywniku udaj się do miejsca gdzie spotkałeś pułkownika, po drodze uważaj na sześć zielonych paskudztw. Wejdź po drabinie (koło miejsca rozmowy z pułkownikiem) i idź w głąb aż do drzwi. Pomostami zejź na dół i porozmawiaj z kapitanem Langiem. Wróć do środka i zejź po drabinie, po czym skorzystaj z drzwi obok. Idź do zakrętu, zabij trzy mutanty, otwórz drzwi i w środku porozmawiaj z marynarzem. Da ci "Access key". Obok kasy leży bomba T-9. Po wyjściu z pokoju zabij kolejnego mutantą. Idź w lewo i po wyjściu na korytarz znów w lewo. Za rogiem zabij trzy zielone stworki. Dojdź do końca korytarza i podłóż bombę pod kolejne drzwi blokowane przez grzyby. Jesteś w łazience. Koło umywalki leży napój leczący. Gdy go weźmiesz, zaatakują cię mutant. Wróć na główny korytarz i wejdź w ostatnie drzwi po prawej. Za drzwiami załatw dwa mutanty, a w głębi korytarza jeszcze jednego. Na samym końcu, po lewej są zamknięte drzwi. W środku są dwa mutanty. Po ich załatwieniu przeszukaj pokój. M.in. znajdziesz tu klucz do pokoju 301. Teraz musisz się tam udać. Wyjdź z pomieszczenia, skreć w lewo a za drzwiami znów w lewo i wejdź w najbliższe drzwi.

W głębi spotkasz kolejnego ocalałego, który da ci mapę tego pokładu. Idź do końca korytarza i otwórz drzwi. W środku zabij trzy zielone potworki i przeszukuj kolejne pokoje. Większość z nich jest zamknięta, w tym także kwatery twojego brata (303). Odblokuj drzwi do pokoju 301 i po rozmowie z marynarzem, zabierz z łóżka poszukiwaną baterię. Po wyjściu otrzymasz komunikat od kapitana Langa. Idź przez drzwi po prawej i korytarzem do końca. Jest tam Save Point. Niestety dojdzie do pomieszczenia jest zablokowane. Wróć do korytarza z kabinami załogi. Z dwóch kolejnych pokoi po prawej wyskoczą potworki - załatw je, a z pomieszczeń zbierz gadżety. Wróć na korytarz prowadzący do pomieszczeń załogi, a otrzymasz komunikat od pani porucznik Manning. Teraz spojrz na mapę i dotrzyj do Rec Center. Załóż baterię do komunikatora (jest w rogu), a po wysłuchaniu komunikatu sprawdź mapę i odszukaj na niej Mess Hall. Udaj się tam. W korytarzu, tuż przed mesą, uważaj na wiszące "worki" z potworkami. W środku mesy załatw dwa czołgające się mutanty, przeszukaj pomieszczenie i wyjdź drugimi drzwiami. W korytarzu są trzy zielone potworki i mnóstwo grzybów. Usuń wszystkie przeszkody między jednymi a drugimi drzwiami. Teraz przesun wajchę koło pierwszych z nich i biegiem udaj się do drugich.

Spiesz się, bo czasu jest mało... Po co się tak człowiek spieszy skoro za drzwiami czeka boss? Nie ma strachu, jest leśzczem. Wystarczy nie stać w miejscu dłużej niż kilka sekund i w międzyczasie strzelać do środkowej macki z koleśiem w środku. Po kilkunastu strzałach będzie po wszystkim. Teraz wejdź do Security Room jest wolne więc udaj się tam. Po drodze będzie sporo mutantów, więc uważaj. Nie wszystkich musisz zabijać, pełzający po prostu omijaj. Po dotarciu na miejsce przekonasz się, że wszyscy w środku nie żyją. Pozbieraj przedmioty i wyjdź. Udaj się najkrótszą drogą do miejsca, gdzie kapitan Lang próbował otworzyć drzwi. Po drodze skontaktuje się z tobą twój brat. Niedaleko drabiny będziesz musiał załatwić dużą, mrówkopodobną kreaturę. Gdy dojdiesz w miejsce, gdzie ostatnio widziałeś Langa będziesz mógł już wejść w drzwi, nad którymi pracował.

## POKLAD 4

Na końcu korytarza są następne. Gdy dojdiesz do zakrętu, cały okręt się zatrząsie. Tu nie ma światła, więc używając gogli sprawdzaj drogę. Kolejne drzwi, a za nimi trzy mutanty. Idź w lewo do końca i wejdź w drzwi po lewej stronie, to magazyn broni i save point. Po wyjściu udaj się do najbliższych drzwi. Nie walcz z mutantami w środku, ominij je trzymając się blisko ściany po lewej i wejdź w drzwi. W pokoju znajdź wszystkie wartościowe przedmioty i wracaj na korytarz. Dojdź do rozwidlenia i skreć w lewo. W pokoju jest kolejny ocalały członek załogi. Po przeszukaniu pokoju wróć na korytarz, skreć w prawo i wejdź w pierwsze drzwi po prawej. Wysadź skrzynię przy wejściu, aby znaleźć trzy magazynki do pistoletu maszynowego, po czym wysadź skrzynię blokującą wejście na





podest. Wejdź na górę i idź do bliższych drzwi. Pogadaj z koleśkiem w środku (da ci mapę), wyjdź z pomieszczenia i idź w prawo. Teraz pomostem ruszaj do końca i wejdź w drzwi po prawej. Kolejny ocalony. Teraz zejść na dół i wejdź w najbliższe drzwi. Koleś w środku strzeli do ciebie. Nie gadaj z nim. Przeszukaj pomieszczenie i wyjdź. Po kolejnej scenie idź do wrót na końcu korytarza. Użyj gogli aby sprawdzić jak promienie blokują przejście. Wrota otworzysz naciskając przycisk na panelu. W korytarzu za nimi rozwal grzyby aby zdobyć napoje leczące. Przelącznikiem znowu otwórz wrota i wracaj. Rozwal dwa mutanty i idź do drabiny. Wejdź w drzwi po prawej, a potem w następne. Czeka cię trochę stresu, bo potwór, z którym przyjdzie ci się ganiać nie należy do tych co giną. Trzeba przed nim zwać. Zejdź na dół. Na podłodze widzisz numerki oznaczające przelączniki. Musisz przelącznić te od 1 do 4 aby móc wejść do pokoju na środku (spójrz na mapę). Jak już tam dotrzesz - zabij trzy zielone potworki. Znajdź "Portable winch" i wysadź skrzynię, koło której leżał, aby zdobyć trzy naboje do granatnika. Wróć na korytarz. Teraz będzie trudniej, musisz wyłączyć przelączniki od 1 do 4, a włączyć te od 5 do 8 aby wyjść z pomieszczenia. Trochę biegania i będzie po wszystkim. Jednak uważaj. Gdy potwór cię zrani, znacznie zwolnisz i potwór łatwo cię dogoni. Po wydostaniu się będziesz musiał załatwić kolejne dwa mutanty. Wejdź w drzwi na końcu pomieszczenia. Już tu kiedyś byłeś. Idź do save point'u i weź bomby ze skrzyni, po czym wejdź w drzwi na lewo od save pointu, załatw mutantą i idź do końca. Wysadź grzyby blokujące wejście do następnego pomieszczenia. Zejdź na dół, wysadź skrzynię i Welder'em zabij pełzające paskudztwa. Przeszukaj ciała i wyjdź przez drzwi po drugiej stronie. Po rozmowie z marynarzem podejdź do schodów i zjedź na dół.

### POKLADY 5, 3 i 4

Jesteś na piątym pokładzie. Idź prosto, przeczytaj rozkaz kapitana o zatopieniu statku i przeszukaj ciała. Idź w lewo i po pomoście nad zalanym korytarzem do drzwi. Jesteś w zalanym do połowy pomieszczeniu. Dojdziesz do środkowego przejścia i załatw niewidzialnego mutantą. Po pomoście ruszaj prosto i wejdź do kolejnego pokoju. Przeszukaj ciała, a znajdziesz D-1 ID card. Wróć do pomieszczenia, w którym byłeś wcześniej i za pomostem skręć w prawo. Welderem załatw pełzającego mutantą. Zejdź po drabinie i załatw dwie pływające paskudy. Przejdź przez drzwi naprzeciw drabiny. Zbadaj trzecie zwłoki i podążaj korytarzem prosto. Teraz uważaj, dwóch martwych za tobą wstanie, a jeden jest przed tobą. Teraz dawaj w drzwi na końcu po prawej i do rozwidlenia korytarza, załatw pływające paskudy, po czym wysadź grzyby przy drzwiach na końcu korytarza, po lewej. W środku załatw kolejne trzy pełzające mutanty i przeszukaj pokój. Wróć na korytarz i przejdź na drugi koniec. Załatw trzy pełzające mutanty, zabierz magazynki do pistoletu i wróć na korytarz gdzie atakowały cię trzy mutanty. Odblokuj drzwi po prawej. Na końcu tego korytarza jest winda na pokład czwarty. Zapamiętaj to miejsce i wyjdź. Następnie ruszaj do drzwi na końcu pasaży, po lewej. Jesteś w magazynie. To co zwykle, save i gadzety. Wróć do drabiny i na górę, wejdź w drzwi po lewej i udaj się korytarzem do kolejnych drzwi. Od trupa zabierz kartę D-2 ID i wracaj do korytarza, gdzie zaczynałeś przeszukiwanie tego pokładu. Idź za róg i otwórz drzwi. Koleś w środku jest mutantem. Wyjdź przez drzwi po lewej od wejścia. Załatw trzy pełzające mutanty i podnieś klucz do pokoju 303 (pokój twego brata). Wróć na wyższy pokład (nr 4), a potem windą na pokład trzeci i idź do pokoju brata. Po drodze skontaktuje się z tobą pani porucznik. Przy wyjściu z windy na pokładzie trzecim czeka mutant i "mrówka". Za drzwiami do korytarza z kwaterami są jeszcze dwie "mrówki" i jeszcze jedna koło pokoju 316. Następne są koło 312, 310 i za drzwiami do kolejnej sekcji. Wejdź do pokoju 303. Przeczytaj list leżący na biurku. Po chwili wejdzie pani porucznik i da ci napój leczący. Idź do pokoju 312 i spod koi wyciągnij Grenade Launcher. Stąd czeka cię długa droga z powrotem na pokład 5. Gdy już tam dotrzesz, wal prosto do zalanego pomieszczenia, gdzie zabiłeś niewidzialnego mutantą. Przejdź pomostem na drugą stronę, przed drzwiami skręć w lewo i otwórz te w rogu pomieszczenia. Teraz podejdź do komputera, i liczby które się pojawiają wciskaj w następującej kolejności: 8-10-1-7-9-2-11-4-6-12-3-5. Woda zostanie wypompowana. Wróć do poprzedniego pomieszczenia i wyjdź przez drzwi w prawym rogu. Przejdź przez następne drzwi i idź w prawo. Wejdź do pomieszczenia na końcu i zjedź po drabinie. Woda sięga aż do pasa. Wejdź do sąsiedniego pomieszczenia. Na pływającym paskudztwie użyj Welder'a. Dwa, trzy strzały i będzie po nim. Wejdź w drzwi po prawej. Zabij dwa mutanty.

Wysadź grzyby i wejdź do sąsiedniego pomieszczenia. Przeszukaj zwłoki, a znajdziesz "C ID card". Wróć teraz na czwarty pokład. Idź do korytarza, gdzie przechodziłeś między promieniami i idź dalej aż do drabiny, po czym wejdź na górę. Ruszaj do dalszych drzwi. Cały korytarz jest zarośnięty, a "purchawki" wypuszczają jakieś trujące świnstwo. Ominij je. Przejdź przez drzwi na końcu i zasuway dalej. Przeszukaj zwłoki. Idź dalej, za drzwiami są dwa mutanty. Zabierz dwa granaty i wracaj do korytarza z "purchawkami". Wysadź je a znajdziesz drzwi. Zejdź na dół po drabinie. Załatw dwa mutanty i idź korytarzem. Za drzwiami znów są purchawki, ale tym razem jest ich mniej. W następnym korytarzu są niewidzialne

ślimaki (rażą prądem), załatw je Welder'em z dystansu. Za drzwiami jest zejście na poziom 5. Na dole jest save point. Za drzwiami jest kolejny ocalały koleś. Da ci mapę piątego pokładu. Okazuje się, że na tym pokładzie jest jeszcze sporo do zwiedzania. Wejdź do następnego pomieszczenia. W środku są dwa mutanty. Wejdź w pierwsze drzwi po prawej. W korytarzu są dwa kolejne mutanty.

Zignoruj pierwsze, zabezpieczone kodem, drzwi. Za zakrętem korytarza jest kolejny frajer do odstrzału, a w następnym pomieszczeniu otwórz najbliższe drzwi. Jesteś w podstacji elektrycznej. Zmniejsz napięcie w 2, a w 1 i 3 ustaw, mniej więcej po równo. Ze środkowej skrzynki elektrycznej wyjmij bezpiecznik. Jak będziesz wychodził zaatakują cię mutant. Wróć na pokład nr 4. Za drzwiami na pokładzie czwartym zaatakują dwa mutanty. Przejdź przez korytarz z purchawkami. Wejdź po drabinie i idź do korytarza, gdzie wysadzałeś purchawki. Idź w prawo, do drzwi. Teraz namierz Electrical Substation. W środku udaj się do środkowej skrzynki i włóż bezpiecznik na miejsce. Znajdź na mapie Hold 2 i idź tam. W środku uruchom dźwig. Za kontenerem znajdziesz zwłoki. Przeszukaj je, aby zdobyć kod do drzwi na pokładzie 5. Udaj się tam. Po drodze spotkasz swego brata. Niestety nie chce on uciec na pokład startowy i rusza w głąb statku. Spójrz na mapę pokładu 4. Są tu jeszcze niezbadane obszary. Wiesz co robić. W hangarze pod Electrical Substation są dwie "mrówki". Gdy dotrzesz już do niezbadanego obszaru, idź korytarzem. Po drodze znajdziesz martwego marynarza. Otwórz drzwi. W środku jest śmiertelnie ranny koleś, który po chwili umrze. Z notatnika dowiesz się, że był szpiegiem. Teraz możesz wrócić na pokład 5, do drzwi z kodem. W hangarze znów jest "mrówka". Na niższym pokładzie spotkasz kapitana Langa i panią porucznik. Sytuacja jest dziwna, a kapitan schował coś szybko do kieszeni. Hmm? Gdy dojdiesz w pobliże drzwi z kodem, otrzymasz wiadomość od Boba. Chyba jest stracony... Wracaj na górę, do hangaru z "mrówką". Gdy wyjdiesz z hangaru, idź w prawo do pierwszych drzwi. W środku dwa twardogłowe potwory znęcają się nad twoim bratem. Nie marnuj amunicji i biegaj po hangarze tylko ich unikając. Poczekaj aż zaczną się kolejne przerywniki, w którym twój brat włączy światło. Wtedy potwory padną. Niestety Bob jest zainfekowany. Po twoim wyjściu odbierze sobie życie. Sprawa stała się osobista, a to źle wróży przeciwnikom...

Wracaj na pokład 5. Po drodze dostaniesz dwa komunikaty i spotkasz pułkownika. Masz natychmiast udać się na pokład szósty, bo sprawy mają się źle. Idź znaną już drogą, a w korytarzu, przed zejściem na niższy pokład, zabij dwie mrówki. Na dole zasejwuj grę. Wejdź do pomieszczenia z pomostem wokół i udaj się do drzwi, których jeszcze nie otwierałeś. Niestety - są zablokowane. Wyjdź z pomieszczenia drugimi drzwiami, ruszaj do drzwi z kodem i wejdź w nie, a potem zejść po drabinie. Idź w prawo korytarzem, aż do drzwi na końcu. Pływające paskudy rozwal Wender'em. Z laptopa na biurku dowiesz się czegoś więcej o zarazie pustoszącej statek, a z rogu koło zdjęcia rentgenowskiego zbiierz napoje leczące. Wróć do drabiny i idź w drugą część pomieszczenia. Teraz wejdź w pierwsze napotkane drzwi. Jesteś w magazynie. Rób to co zwykle i wychodź. Idź w prawo, do rozwidlenia. Załatw pływającego mutantą. Idź w prawo i rozwal kolejne mutanty, tym razem używając pistoletu maszynowego. Wejdź do pomieszczenia na końcu korytarza. W środku są dwie mrówki. Przeszukaj pokój i opuść go. Na zewnątrz zabij kolejnego mutantą i idź w lewo do końca. Przeszukaj zwłoki pływające przy drzwiach i zbadaj ostatnie pomieszczenie. W środku natychmiast strzelaj do mutantą. Użyj maszyny aby oczyścić klucz, który dostałeś od Bob'a, wróć do zablokowanych drzwi (po drodze koniecznie zapisz grę) i użyj klucza na panelu w ścianie. Kolejny boss. Ma on nad tobą tę przewagę, że jest w swym naturalnym środowisku. Ty w wodzie poruszasz się bardzo wolno, więc uważaj. Znasz może stary sposób kłusowników na głuszenie ryb? Zastosuj go. Dwie, trzy bomby T-7 załatwią sprawę. Nie używaj T-9, bo ich eksplozja jest na tyle silna że może cię ciężko poranić. Po walce wyjdź z pomieszczenia, wejdź na górę po drabinie i zjedź na pokład 6 windą (po lewej od drabiny).

### POKLAD 6 I FINAL

Na dole zasejwuj grę, zbiierz napoje lecznicze i wyjdź z pokoju. Po przerywniku masz tylko dwie minuty na dotarcie do komputera sterującego systemami uzbrojenia i wyłączenia go. Droga jest prosta: uzbroj się w karabin maszynowy i biegnij naprzód rozwalając po drodze trzy mutanty przed drzwiami i kolejne trzy - za drzwiami (jeden jest niewidzialny). Gdy dotrzesz do pokoju z komputerem zrób tak: po prawej przy ścianie są dwa stanowiska, a koło nich siedzą prądotwórcze "ślimaki". Zabij je szybko. Teraz do głównego stanowiska i wyłącz główny system. Następnie musisz podbiec do obu stanowisk w głębi i je również wyłączyć. Masz na to kilka sekund. Jeżeli nie zdążysz, będziesz musiał zaczynać od nowa, a czasu ubywa. Po wykonaniu zadania opuść pokój. Zaraz po przerywniku zaatakują cię trzy mutanty (dwa są niewidzialne). Przebiegnij korytarz i za drzwiami leć do następnych na końcu. Spotkasz tu kapitana Langa. Możesz być już prawie pewny, że coś knuje. Wróć na korytarz i skręć w prawo. Na rozwidleniu skręć w prawo i wejdź w drzwi na końcu. Dostaniesz komunikat od doktora, on też jest

jakiś lewy... Za drugim zakrętem korytarza czają się mutanty, a kawałek dalej mrówka. Wejdź w drzwi na końcu. Zaatakują cię dwa mutanty. Skręć w prawo i zanim wejdiesz w drzwi na końcu, odwiedź pokój po lewej. Uff, to magazyn. Peten potrzebnych rzeczy. Zasejwuj, wyjdź i skieruj się do drzwi po lewej. Tylko uważaj, po lewej stronie siedzi mrówka. Wejdź w srebrne drzwi po prawej i idź do końca. Za następnymi drzwiami spotkasz się z doktorem. Niestety staruszek jest zainfekowany i oszalał. Opuść pomieszczenie. Zaatakują cię mutanty. Wróć do drzwi koło magazynu. Korytarzem prosto i w lewo. Za drzwiami wisi mrówka. Wejdź w drzwi po prawej. Jesteś w drugiej części maszynowni. Leży tu ranny oficer, który przed śmiercią da ci klucz. Wróć do korytarza, z którego parę chwil temu wyszedłeś. Nie idź do magazynu. Idź prosto do drzwi na końcu. Załatw dwie mrówki wiszące pod sufitem i dawaj prosto. Na końcu znajdziesz list i kartę E ID, przy zwłokach. Za zakrętem w prawo wisi jeszcze jedna mrówka. Idź do drzwi na końcu. Korytarzem dalej i w pierwsze drzwi po prawej. W środku rozwal bombami skrzynki blokujące dostęp do tylnej części dużego kontenera. Znajdziesz tam zwłoki kolejnego oficera. Wyjdź z pomieszczenia i idź w prawo. W następnym pomieszczeniu, (chronionym przez purchawę) znajdziesz dwa granaty. Spójrz na ścianę nad zwłokami żołnierza. Krwią napisał on liczby 3-9-1-4. Opuść pomieszczenie i wejdź w drzwi po prawej. Po prawej, w przejściu, wisi mrówka. W głębi korytarza jest ściana z grzybów. Wiesz co robić. Za drzwiami skręć w lewo. Przejdź przez drzwi na wprost i idź korytarzem, wokół maszynowni, aż do końca (uważaj na mrówki). Wejdź w drzwi, rozwal mrówkę i idź prosto do następnych wrót. Za drzwiami rozwal dwa mutanty, po czym wejdź w te po lewej. Na końcu pomieszczenia, na konsolach w rogu wpisz znaną niedawno kombinację liczb. Wyjdź i kieruj się do drzwi na końcu korytarza. Potem min drzwi po prawej, a ujrysz ARK w całej okazałości.

Po monologu doktora idź w lewo i potem pomostem na drugą stronę. Ze zwłok zabierz kolejny klucz. Idź dalej, po drugiej stronie maszynowni nr 3 idź do dalszych drzwi. Przejdź do drzwi naprzeciwko, a w pokoju zabierz ostatni z kluczy i napój uzdrawiający. Potem wróć na korytarz z którego wszedłeś do pomieszczenia z ARK. Zabij mutantą nadciągającego z lewej. Idź korytarzem, w prawo, aż do końca. Za drzwiami kieruj się w lewo i wejdź we wrota po lewej stronie. Odblokuj drzwi, ale zanim wejdiesz do środka udaj się jeszcze do najbliższego save point'u, gdzie zasejwuj grę. Potem uderzaj z powrotem i wejdź do środka. Podejdź do skrzyni i sprawdź je. Rozpocznie się kolejna scenka. Po jej zakończeniu idź w pierwszy korytarz w lewo. Jeżeli jeszcze nie wysadziłeś tam ściany z grzybów, to właśnie nadszedł najwyższy czas. W korytarzu czekają trzy agresywne mutanty. Wejdź do maszynowni nr 3 (ta z ARK w środku), przebiegnij pomostem na drugą stronę i otwórz bliższe drzwi. Biegnij w lewo i potem korytarzem w prawo. Po lewej stronie jest pierwsza pompa (L-6). Podłóż tu bombę i biegnij prosto. W połowie następnego korytarza jest jeszcze kolejna pompa (L-5), a za następnymi drzwiami - następna (L-4). Teraz musisz dotrzeć do maszynowni nr 2 (Engine Room 2) - spójrz na mapę i wal tam czym prędzej.

Najlepiej jest skierować się przez Engine Room 3 (po pomoście na drugą stronę i w drzwi po lewej). Po zakończeniu scenki biegnij prosto przed siebie, a potem wejdź do drugiej windy po prawej. Po zakończeniu długiej scenki znajdziesz się w znajomym miejscu. Potwór, który zabił pułkownika jest tu z tobą. Najszybciej jak się da włącz przelączniki od 5 do 8 i uciekaj przez drzwi. Uzbroj się w granatnik, biegnij na wprost i otwórz bramę do hangaru. W środku znów musisz zmierzyć się z potworem. Taktyka: biegaj i strzelaj. Cztery celne trafienia z granatnika i będzie po wszystkim. No... Prawie. Potwór mutuje się w odporną na twoją broń formę. Teraz trzeba uciekać. Biegaj w kółko po obrzeżach windy i nie dawaj się trafić. Po bardzo długim czasie zacznie się kolejna, tym razem końcowa animacja. Siądź wygodnie i oglądaj. Koniec.

Gdy gra poprosi cię o zasejwowanie, zrób to bezzwłocznie. Ten save posłuży potem do uruchomienia gry, w której wcielamy się w postać pani porucznik Manning. Doświadczenia, które zebrałeś podczas gry Jackiem Inglessem pozwolą ci przejść ją bez większego problemu. Jest po prostu łatwiejsza i krótsza. Ale wydłuża czas zabawy z grą...





# ISS PARTY

**Dzisiaj jest 21 marca. Już za kilka dni nasza reprezentacja stoczy bój z Norwegami a potem z Armenią. O ten drugi mecz jestem spokojny. Mam cichą nadzieję że w meczu z wikingami nasi piłkarze spiszą się równie dobrze jak ci kontrolowani przez nas w najlepszej z gier. Jest już pierwszy zwycięzca naszego nieustającego konkursu na najładniejszą bramkę miesiąca. Przysyłajcie jak najwięcej waszych bramek, listów z dopiskiem ISS Party, maili z ISS w nagłówku i grajcie, grajcie, grajcie... Pamiętajcie - konkurs cały czas trwa. Za najładniejsze bramki dajemy joypad + grę na PSX. P.S. Maile przysyłajcie na mój adres: marcellus3@wp.pl gdyż teraz to ja, Marcellus, zajmuję się tym działem.**

Cześć!!

Może słyszeliście o naszym mieście, to właśnie tu co trzy miesiące ofiarą pada niewinny przechodzień - grasuje u nas brzytwiarz. Ale nie o tym chcieliśmy gadać, piszemy w sprawie najlepszej gry, która z pewnością jest ISS. Posiadamy japońską wersję tej gry, czyli Winning Eleven 4. Oto nasze pytania:

1. W jednej gazecie czytaliśmy, że w po przejściu Master League na Hard'zie odblokowuje się pełny sezon, a my przeszliśmy ją z 10 razy i nic. Więc co trzeba zrobić aby móc grać pełny sezon?
2. Teraz sprawa nazwisk piłkarzy, u nas wszędzie są krzaczkę, chcielibyśmy wiedzieć jak nazywa się gość grający w Classic European All Stars z numerem 11? Bardzo prosimy o odpowiedź na łamach ISS Party, z góry dziękujemy.

P.S. Jak nas nie wydrukujecie to przysyłamy do Was brzytwiarza! Bolek i Lolek z Trzcianki

**Odp: Na pierwsze pytanie odpowiedź jest prosta: nic. To kaczka dziennikarska, o ile mi wiadomo w żadnej z wersji (Jap/Usa/Pal) nie da się tego zrobić. Na drugie jest równie prosta. To sam sir Bobby Charlton (tytuł szlachecki uzyskał właśnie za grę w piłkę nożną dla reprezentacji Anglii). Aha. Uważajcie wieczorami na ulicach, brzytwiarz został u was...**

Hej!

Z zamiarem napisania tego listu nosiłem się już od ponad miesiąca, ale jestem człowiekiem z natury leniwym, więc dobrze że w ogóle się zebrałem. Przyszan że jedną z przyczyn była prośba filuta z wirtualnej polski z poprzedniego numeru o podanie taktik dla drużyny Argentyny. Ja także uwielbiam grać tą drużyną. Powód? Napastnicy. Nie ma chyba w grze drugiego takiego strzelca jak Batistuta. (Siła strzału 9, celność 9). Oboje z Crespo mają po ponad 180 cm wzrostu, dysponują dobrym wyskokiem i celnym uderzeniem głową. Dobre warunki fizyczne nie opóźniają jednak ich startu do piłki. Ten duet sprawia że Argentyna świetnie sprawdza się w kombinacyjnym stylu gry, a bramki padają z różnych sytuacji. Za napastnikami, na ofensywnej pomocy gra Veron. Lubię nim zagrywać podania "w uliczkę". Mentality ustawiam mu do przodu, więc nierzadko to on jest twórcą bramek. Skrzydłowych umieszczam w jednej linii z Veronem. Lewy to szybki Zanetti, a prawy to technik - Ortega. Defensywnym pomocnikiem jest Guly. Najslabszą formacją Argentyny jest obrona (tylko pięciu piłkarzy w składzie!). Dobrym pomysłem jest więc przesunięcie do defensywy Almeydy (prawe skrzydło) i Redondo (środek). Uzupełniają ich: Ayala (po lewej stronie) i Pochettino (na środku). Obronę ustawiam w zwężeniu tuż przed linią pola karnego. Plusem cofnięcia tej formacji jest znaczne utrudnienie podań w uliczkę (stają się łatwym łupem bramkarza), minusem - rzuty wolne z bliższej odległości i strzały z dystansu. Gólkiperem jest oczywiście Roa. Mecze rozgrywam przy stałe włączonych taktikach Area Press i Counter Attack. Dokładny wygląd ustawienia Argentyny znajdziecie na karcie pamięci. Druga sprawa jaką chciałem poruszyć jest wasza wiara w znaczny wpływ formy na grę zawodnika. Prawdą jest, że szara strzałka skierowana w dół powoduje jego szybsze męczenie się,

- ale nie raz strzelałem hat - tricki wykończonymi fizycznie zawodnikami. Ostatnio w dziesięciominutowym meczu z Nigerią, Batistuta mając "niebieską formę" strzelił pięć bramek, z czego cztery padły w ciągu pięciu minut. [...] Napisałem już o bramkach, które zostały uznane. Czas na tego, którego oprócz mnie nikt nie zauważył. Bieglem Batigolem równo z obrońcą rywali. Przede mną był tylko bramkarz. Strzeliłem z szesnastu metrów na długi słupek. Piłka była kapitalnie podkręcona i z impetem wleciała w bramkę, wyginając do środka boczną siatkę (świetnie było to widzieć na powtórce). Jednak zamiast radości strzelca, zobaczyłem jak łapie się za głowę, komentator powiedział że to wstyd nie wykorzystać takiej sytuacji, a grę wznowił bramkarz. Siedziałem dobre pół minuty z otwartą gębą. [...]
- P.S. Wygląda na to, że nieprawdziwe nazwiska w ISS'ie wszędzie sięja trochę zamieszania:
- 1. Aldahir (nie Aldair) w tekście Brata
- 2. Turame (nie Thuram) w tekście Marcellusa
- 3. Babbell (nie Babel) na screenie u Gulasha
- Tylko Banan wyszedł bez szwanku (chyba). [...]
- Trzymajcie się

Marcin z Gdańska

- **Odp: Sprawdziłem Twoje ustawienie, jest naprawdę niezłe. Mam nadzieję, że choć trochę uchroni filuta przed dalszymi porażkami. Powinieneś podać jednak dokładne ustawienie Mentality dla każdego z zawodników i jeszcze kilka innych szczegółów. Apel do wszystkich - przysyłajcie opisy swoich ustawień lub taktyk: starajcie się opisywać, dokładnie, co takie, a nie inne ustawienie, według was daje. Które ze standardowych formacji są wyjściowe dla danego ustawienia. Proszę o jak najwięcej szczegółów (gra skrzydłem czy środkiem, one - two czy wrzutki itp.). Koniec apelu. Co do formy. Według mnie ma ona jednak istotne znaczenie. Oczywiście Batistuta nie jest tu dobrym przykładem, jego współczynniki są na tyle wysokie że "niebieska forma" nie ma aż tak wielkiego znaczenia. Ważniejsza jest dla obrońców i bramkarzy. Banan pewnego razu bardzo nie chciał zdjąć Westa (szara forma), jednak po piątym z rzędu minięciu się z piłką przy główce zrezygnował i zdjął go z boiska. Aby wyjaśnić tę sprawę do końca przypomnę jeszcze co dokładnie znaczą każda ze strzałek:**
- 1. Czerwona - szczyt formy, znaczący wzrost współczynników.
- 2. Pomarańczowa - mniejszy wzrost współczynników.
- 3. Zielona - forma normalna
- 4. Niebieska - mały spadek współczynników
- 5. Szara - duży spadek współczynników.
- Nie uznana bramka? No cóż bugi, zdarzają się w każdej z gier. A co powiesz o piłce przenikającej przez słupki i wpadającej do bramki (oczywiście bramka jest uznana)? Sam doświadczyłem tego dwa razy (raz strzeliłem ja, drugi - konsola). Co do nazwisk, mylisz się po prostu. Nazwiska na screenach są prawidłowe. Z małym wyjątkiem. Napisałeś że powinno być Babbell (i tak jest na obrazku,

- sprawdź jeszcze raz). To jest Twój i mój (sam je wklepywałem) błąd - powinno być Babel. Błąd w błędzie. Co do nazwisk w tekstach: nie biorę odpowiedzialności, każdy pisał jak mu było wygodnie a i o literówkę nie trudno. Resztę nazwisk łatwo można sprawdzić w necie. Proponuję sprawdzać takie rzeczy na serwisach sportowych. Oczywiście nie wszystkie nazwiska da się znaleźć od razu ale ci najważniejsi gracze są łatwi do odszukania. Dla pewności podam prawdziwe nazwiska spornych zawodników: Aldair (AS Roma i Brazylia), Lillian Thuram (AC Parma i Francja), Markus Babel (FC Liverpool i Niemcy). W jednym z maili wytknięto mi także błąd w imieniu Babangidy. Biję się w pierś, napisałem że nosi on imię Tijana a powinno być Tijjani Babangida. Jeżeli macie jeszcze jakieś pytania o prawdziwe nazwiska zawodników to piszcie bez wahania. Ja postaram się na nie odpowiedzieć (może oprócz co bardziej egzotycznych drużyn).

Hi!

- Myślę że lepiej zamiast memorek wysłać kasety, jak poczta zgubi kasety za 5 zeta to strata mniejsza niż najmarniej 40 memorek. Co do ISS-a raz udało mi się strzelić bramkę ręką, po dośrodkowaniu (jap. Wersja). Co do ulubionych drużyn. Lepiej opisywać swoje teamy z Master League.

Lewik z Poznania

- **Odp: Zgadza się z tobą. Od tego momentu rozszerzamy konkurs: Można przysyłać zarówno kasety video z nagraniem powtórekami jak i memorki. Co do bramki strzelonej ręką. Fajnie, ale szkoda że nie przysłałeś jej na konkurs. A drużyny opisujcie narodowe. Teamy z Master League są składane według własnego widzimisię i indywidualnych preferencji, a na ewentualnym turnieju i tak nie będziecie mogli nimi grać...**

Heya!

- Witam! Chciałem przedstawić ustawienia do dwóch drużyn bałkańskich. Ale widocznie stanie się inaczej ponieważ niejaki Slick from Arena już mnie ubiegł (przynajmniej jeśli chodzi Chorwację). Dodać należy jedynie z mojej strony, że wykonywanie piekła Chorwatami jest rzeczywiście prawdą. Ale jeszcze lepiej wygląda sprawa z Jugolam...
- Gra tą nacją wymaga wiele ćwiczeń i wyrzeczeń (przegrane). Ale wówczas kiedy nauczycie się grać, to kumple i przeciwnicy będą zgryzali zębami wyzywając z nerwów Ciebie i najbliższych:) Taak, gra Jugosławia jest bardzo defensywna ale i skuteczna! Mając na ataku jednego! napastnika co to MILOSEVIC się zwie, potrafi on rozmontować każdą obronę! Głównie dlatego, że świetnie gra głową (190 cm) mając przy tym silny strzał z jednej jak i drugiej nogi. Przy tym nienaganna technika czyni go strzelcem wyborowym! A jeśli już nie daj Boże (dla przeciwnika:) piłka wędruje Milosevicowi na głowę to szansa, że nie trafi on w bramkę jest minimalna. Tak czy inaczej. Atak może nie jest silny, ale skuteczny! Za to obrona! No cóż, pięciu zawodników na tej pozycji robi swoje! Rozbija ataki niemalże wzorowo! Brazylia + najlepsze teamy po prostu nie istnieją! Bierhoff i jego główki mogą schować się do schronu, a Zidane i jego Francja... ehh, szkoda gadać! Chciałem napisać tutaj ustawienie Jugosławii, ale nie zrobię tego! Dlaczego? Ano, raz, że nikt nie zawracałby sobie nią głowy, dwa, wymaga to czasu (2 miechy to mało!), i trzy - prawie wszyscy moi nowi przeciwnicy mnie lekceważyli, sądząc, że nie poradzę sobie grając przeciwko Holandii czy też Brazylii. Jakże się zawiedli...:) Mam nadzieję, że spotkamy się na jakimś turnieju w ISS! I nie lekceważcie mocy tej drużyny! Wkrótce zobaczycie...

Struna

**Odp: Każda drużyna, którą długo się gra, jest niebezpieczna. Powinieneś podać jednak ustawienie Jugosławii. Sam jestem ciekaw i chętnie bym je wypróbował, a i inni maniacy ISS'a też by się czegoś dowiedzieli. Nie lekceważę nigdy i żadnego przeciwnika. Lekce sobie ważenie jest przyczyną porażek. Posłuchajcie zresztą trenerów, gdy tłumaczą się z przegranych.**

## BRAMKI MIESIĄCA



Argentyna vs Anglia, prawie pionowy łob Verona i zaskoczony Seaman. Gra STAR OCEAN i pad leca do Marcina Paliwody.



Francja vs Japonia, zgranie główką Piresa, druga główka Zidane'a z pierwszej piłki. SaGa Frontier 2 leci do Marcina Lasonia



## Sno-Cross Championship



### Cheat mode

W głównym menu przytrzymaj R i wciskaj: Góra, Y, Góra, Y, Góra, Y. Odblokujesz w ten sposób wszystkie standardowe trasy i pojazdy.

### Kreskówkowa trasa

W głównym menu przytrzymaj R i wciskaj: Prawo, Góra, Lewo, B, Y, X. Teraz wejdź do trybu single player i wybierz trasę Kiruna.

### Letnia trasa

W głównym menu przytrzymaj R i wciskaj: X, A, B, B, A, X. Teraz wejdź do trybu single player i wybierz trasę Calgary.

### Bolid ATV

W głównym menu przytrzymaj R i wciskaj: Góra, Prawo, Dół, Góra, Prawo, Dół. Wybierz dowolny skuter, a będziesz jeździł motorkiem ATV.

### Gokart

W głównym menu przytrzymaj R i wciskaj: Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo. Wybierz dowolny skuter, a będziesz jeździł gokartem.

### Demo mode

W głównym menu przytrzymaj R i wciskaj: Góra, Góra, Góra, Dół, Dół, Dół.

## Daytona USA



### Net-battle car

Musisz mieć przegranych 100 godzin by odblokować ten samochód. Możesz zostawić włączoną konsolę, byle tylko czas się odliczał.

### Szybki start

Podczas odliczania pilnuj, by wskaźnik zarzynania silnika był na żółtym polu na liczniku obrotów. Gdy pojawi się cyferka "2", przytrzymaj hamulec. Gdy cyferka "1" zniknie, puść hamulec i wciśnij gaz na maksa - wystrzelisz jak rakietę...

### Samochód Pywackett Barchetta

Weź udział w wyścigu na torze Three-Seven Speedway wszystkimi dostępnymi samochodami. Nie musisz wygrać wyścigu.

### Samochód Red Cat

Wygraj wyścig grając w trybie Online - w sieci.

## Scooby Doo



### Wybór poziomu

Wpisz "FORGEOFF" jako kod.

### Zespół autorów

Wpisz "CHEESE!!" jako kod

### Expert mode

Wpisz "REALHARD" jako kod

### Ukryty poziom

Zdobądź 1,500 punktów I.Q aby odblokować bonusowy poziom Return To Peru.

## Sno-Cross Championship



### Cheat mode

W głównym menu przytrzymaj R i wciskaj: Góra, Y, Góra, Y, Góra, Y. Odblokujesz w ten sposób wszystkie standardowe trasy i pojazdy.

### Pojazd ATV

W głównym menu przytrzymaj R i wciskaj: Góra, Prawo, Dół, Góra, Prawo, Dół. Wybierz dowolny skuter, a będziesz jeździł motorkiem ATV.

### Gokart

W głównym menu przytrzymaj R i wciskaj: Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo. Wybierz dowolny skuter, a będziesz jeździł fajowym gokartem.

### Demo mode

W głównym menu przytrzymaj R i wciskaj: Góra, Góra, Góra, Dół, Dół, Dół.

## Oni



### Następny poziom

Podczas gry wciśnij Select. Podświetl kursorem "Help" i wstukaj: L2, L1, L2, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, L3, R3, L2, L1. Jeśli usłyszysz dźwięk, kod działa. Wpisz kod ponownie by pozbyć się efektów.

### Nietykliwość

Podczas gry wciśnij Select. Podświetl kursorem "Help" i wstukaj: L2, L1, L2, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, R3, L3, R3, Kółko. Jeśli usłyszysz dźwięk, kod działa. Wpisz kod ponownie by pozbyć się efektów.

### Nieskończona osłona

Podczas gry wciśnij Select. Podświetl kursorem "Help" i wstukaj: L2, L1, L2, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, L1, R3, L2, L3. Jeśli usłyszysz dźwięk, kod działa. Wpisz kod ponownie by pozbyć się efektów.

### Megaspulwy

Podczas gry wciśnij Select. Podświetl kursorem "Help" i wstukaj: L2, L1, L2, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, L2, L2, L1, L3. Jeśli usłyszysz dźwięk, kod działa. Wpisz kod ponownie by pozbyć się efektów. Większość broni będzie pruć teraz ciągłą serią, a wszystkie będą mieć nieskończoną amunicję.

### Superpięści

Podczas gry wciśnij Select. Podświetl kursorem "Help" i wstukaj: L2, L1, L2, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, R3, L3, Kółko, Kwadrat. Jeśli usłyszysz dźwięk, kod działa. Wpisz kod ponownie by pozbyć się efektów. Siła pięści Konoko jest teraz nieprawdopodobna.

### Na jeden strzał...

Podczas gry wciśnij Select. Podświetl kursorem "Help" i wstukaj: L2, L1, L2, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, L3, R3, Kółko, Kwadrat. Jeśli usłyszysz dźwięk, kod działa. Wpisz kod ponownie by pozbyć się efektów. Przeciwnicy padają po jednym

ciosie.

### Wybór postaci

Podczas gry wciśnij Select. Podświetl kursorem "Help" i wstukaj: L2, L1, L2, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, L2, L2, L2. Jeśli usłyszysz dźwięk, kod działa. Wpisz kod ponownie by pozbyć się efektów. Teraz wciskaj L2 aby przemieszczać się między postaciami dostępnymi na poziomie. Każda ma swoje ciosy. Postacie pochodzą z trybu deathmatch, który został usunięty z gry.

### Małe postacie

Podczas gry wciśnij Select. Podświetl kursorem "Help" i wstukaj: L2, L1, L2, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, L3, R3, Kwadrat, Kółko. Jeśli usłyszysz dźwięk, kod działa. Wpisz kod ponownie by pozbyć się efektów.

### Wielkie postacie

Podczas gry wciśnij Select. Podświetl kursorem "Help" i wstukaj: L2, L1, L2, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, R3, Kwadrat, Kółko, L3. Jeśli usłyszysz dźwięk, kod działa. Wpisz kod ponownie by pozbyć się efektów.

### Wielkie głowy

Podczas gry wciśnij Select. Podświetl kursorem "Help" i wstukaj: L2, L1, L2, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, Start, Kwadrat, Kółko, Start. Jeśli usłyszysz dźwięk, kod działa. Wpisz kod ponownie by pozbyć się efektów.

## Kao The Kangaroo



### Następny poziom

Podczas gry wejdź do ekranu z mapą, przytrzymaj L + R i wstukaj: Góra, Góra, Lewo, Dół, X

### Wybór poziomu

Podczas gry wejdź do ekranu z mapą, przytrzymaj L + R i wstukaj: Góra, Dół, Prawo, Lewo, Góra, X.

### Nieskończone życie

Podczas gry wejdź do ekranu z mapą, przytrzymaj L + R i wstukaj: Dół, Lewo, B, Lewo, B, B.

### Nieskończona energia

Podczas gry wejdź do ekranu z mapą, przytrzymaj L + R i wstukaj: Dół, B, B, A, Góra, Lewo, Prawo.

### Nieskończone checkpointy

Podczas gry wejdź do ekranu z mapą, przytrzymaj L + R i wstukaj: Góra, Prawo, Dół, Prawo, Lewo, A.

### Nieskończone rękawice

Podczas gry wejdź do ekranu z mapą, przytrzymaj L + R i wstukaj: Dół, Prawo, Góra, Prawo, Lewo, B.

### Dodatkowe życie

Podczas gry wejdź do ekranu z mapą, przytrzymaj L + R i wstukaj: Dół, A, Góra, Lewo, A.

### Dodatkowy checkpoint

Podczas gry wejdź do ekranu z mapą, przytrzymaj L + R i wstukaj: Góra, Prawo, Dół, Lewo, A.

### Dodatkowa rękawica

Podczas gry wejdź do ekranu z

mapą, przytrzymaj L + R i wstukaj: Dół, Prawo, Lewo, Dół, A.

## Test Drive Le Mans



### Wszystkie trasy

Wpisz "GOOZ" jako imię w trybie championship.

### Wszystkie samochody

Wpisz "MONSTA" jako imię w trybie championship.

### Wszystkie zawody

Enter "CARNAGE" jako imię w trybie championship.

### Samochód Jaguar XR9 LM

Wygraj wszystkie wyścigi w trybie quick race na pierwszym miejscu.

### Inny replay

Podczas replaya wciskaj Y.

## Demolition Racer



### Wszystkie tryby gry

Na ekranie z napisem "Press Start" wstukaj kombinację: X, R, Y, R, L, R, R, R.

### Wszystkie bonusy

Na ekranie z napisem "Press Start" wstukaj kombinację: L, R, X, L, X, R, X, Y.

### Wszystkie samochody

Na ekranie z napisem "Press Start" wstukaj kombinację: X, Y, R, R, R, R, X, Y.

## Fear Effect 2 Retro Helix



### Cheat mode

Najpierw musisz ukończyć grę na dowolnym poziomie trudności i zapisać ją. Zaczynaj nową grę i poczekaj, aż zakończy się intro. Po wyjściu Rain zobaczysz małą klawiaturkę po lewej stronie - zaraz po tym, jak przełącza się ekran. Podejdź do niej i wystukaj następujące kombinacje:

### Wszystkie bronie

Kod: 11692

### Nieskończona amunicja

Kod: 61166

### Wielkie głowy:

Kod: 10397

## Ford Racing



### Niewidzialny samochód

Zaczynaj nowy tryb kariery i wpisz się jako "MARK MARTIN". Przejdź do pierwszego wyścigu sanochodami Ka, przejdź kwalifikację i zacznij właściwy wyścig. Twój samochód będzie niewidzialny. Co za bzdura.

## Star Wars Starfighter



### Cheat mode

Wpisz "OVERSEER" jako kod, by odblokować praktycznie wszystko poza misjami multiplayer

Sekretne statki do bonusowych misji



Wpisz "BLUENSF" jako kod.

**Bonusowe misje dla dwóch graczy**  
Wpisz "ANDREW" jako kod.

**Nietykalność**  
Wpisz "MINIME" jako kod.

**Tryb reżysera**  
Wpisz "DIRECTOR" jako kod, a będziesz mógł bawić się kamerami przy pomocy przycisków Select i R1.

**Tryb Jar-Jara**  
Wpisz "JARJAR" jako kod.

**Wyłączenie kokpitu**  
Wpisz "NOHUD" jako kod.

**Świąteczna scenka**  
Wpisz "WOZ" jako kod.

**Dzień pracy Jamesa**  
Wpisz "JAMES" jako kod.

**Zdjęcia statków i postaci**  
Wpisz "HEROES" jako kod.

**Galeria nieprzyjaciół**  
Wpisz "SHIPS" jako kod

**Koncepcyjne szkice**  
Wpisz "PLANETS" jako kod.

**Zdjętka autorów**  
Wpisz "TEAM" jako kod.

**Inne, bzdurne kody**  
"SIMON", "TEAM", "CREDITS", "SHOTS", "SIZZLE", "HOTEL".

## Spyro 3 - Year of the Dragon



### 2D Spyro

Aby zmienić smoka w tekturkę zapauzuj grę i wstukaj: Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, L1, R1, L1, R1, Kwadrat, Kółko.

### Wielka głowa

Aby powiększyć Spyro dyńkę zapauzuj grę i wstukaj: Góra, R1, Góra, R1, Góra, R1, Kółko, Kółko, Kółko, Kółko.

### Lista płac

Uwaga - będziesz musiał potem zaczynać level od początku. Aby obejrzeć listę płac zapauzuj grę i wstukaj: Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, Kółko.

### Czarny smok

Aby zmienić kolor smoka zapauzuj grę i wstukaj: Góra, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Kwadrat, R1, R2, L1, L2, Góra, Prawo, Dół, Lewo, Góra, Dół.

### Niebieski smok

Aby zmienić kolor smoka zapauzuj grę i wstukaj: Góra, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Kwadrat, R1, R2, L1, L2, Góra, Prawo, Dół, Lewo, Góra, X.

### Zielony smok

Aby zmienić kolor smoka zapauzuj

grę i wstukaj:

Góra, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Kwadrat, R1, R2, L1, L2, Góra, Prawo, Dół, Lewo, Góra, Trójkąt.

### Różowy smok

Aby zmienić kolor smoka zapauzuj grę i wstukaj: Góra, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Kwadrat, R1, R2, L1, L2, Góra, Prawo, Dół, Lewo, Góra, Kwadrat.

### Czerwony smok

Aby zmienić kolor smoka zapauzuj grę i wstukaj: Góra, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Kwadrat, R1, R2, L1, L2, Góra, Prawo, Dół, Lewo, Góra, Kółko.

### Żółty smok

Aby zmienić kolor smoka zapauzuj grę i wstukaj: Góra, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Kwadrat, R1, R2, L1, L2, Góra, Prawo, Dół, Lewo, Góra, Góra.

### Sparx Treasure Hunt

Zapauzuj grę i wstukaj: Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Kółko, Kółko, Kółko.

### Ucieczka przed stratą życia

Jeśli udało ci się wleźć w jakąś dziurę i smok spada w odchłań, szybko zapauzuj grę i wybierz "restart". Wprawdzie będziesz zaczynał poziom od początku, ale dzięki temu nie stracisz cennego życia...

## Ridge Racer V



### Sztuczki w intro

Podczas intro w momencie, w którym konsola generuje grafikę z wyścigu wciskaj L1 i R1 by przełączać się pomiędzy różnymi efektami graficznymi.

### Ciekawe informacje

Podczas wyścigu przełącz się na kamerę zza samochodu. Teraz wciśnij i przytrzymaj Select by dowiedzieć się różnych ciekawych rzeczy - na przykład poziomu nacisku na analogowe przyciski.

### Duel mode

Aby odblokować ten tryb musisz wygrać Standard Time Attack GP i mieć najlepszy czas jednego okrążenia.

### Tryb 99 okrążeń

Zalicz Time Attack GP w trybie Extra na pierwszym miejscu, a odblokujesz ten długi i wyczerpujący tryb.

### Pac-Man Mode

Musisz przejechać w sumie 3 tysiące kilometrów w kolejnych wyścigach. gdy to zrobisz, odblokujesz czerwony wózek z kierownicą Pac-Manem. No i będziesz ścigał się z duszkami na skuterach.

### Nowe wozy

Wygrywaj Duel Mode, a odblokujesz trzy nowe samochody.



**EMILIO TANK & PROFESSOR**  
W KOMIKSIE:  
**POŻERACZ CZYSTOŚCI**



PRZECZYTAJ TYLKO W MAGAZYNIE KOMIKSOWYM  
**produkt**  
już w sprzedaży



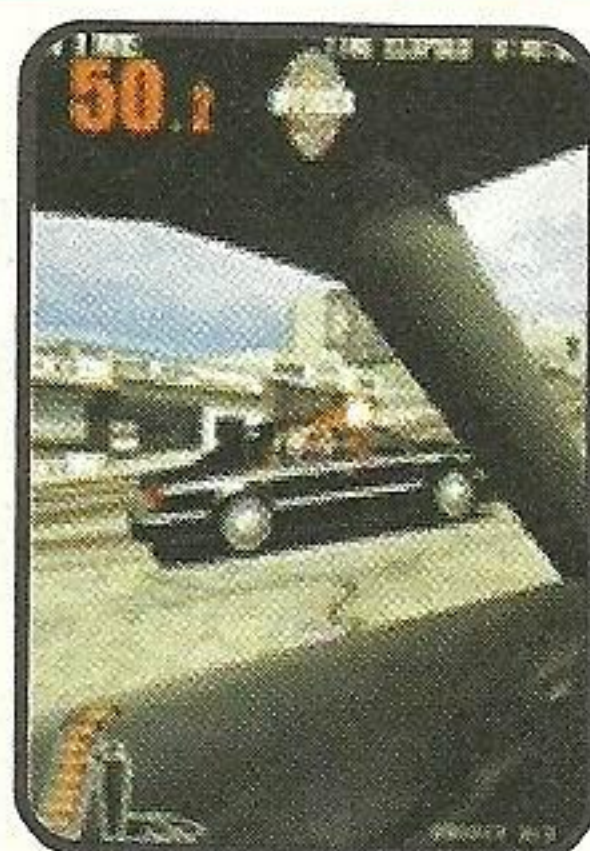
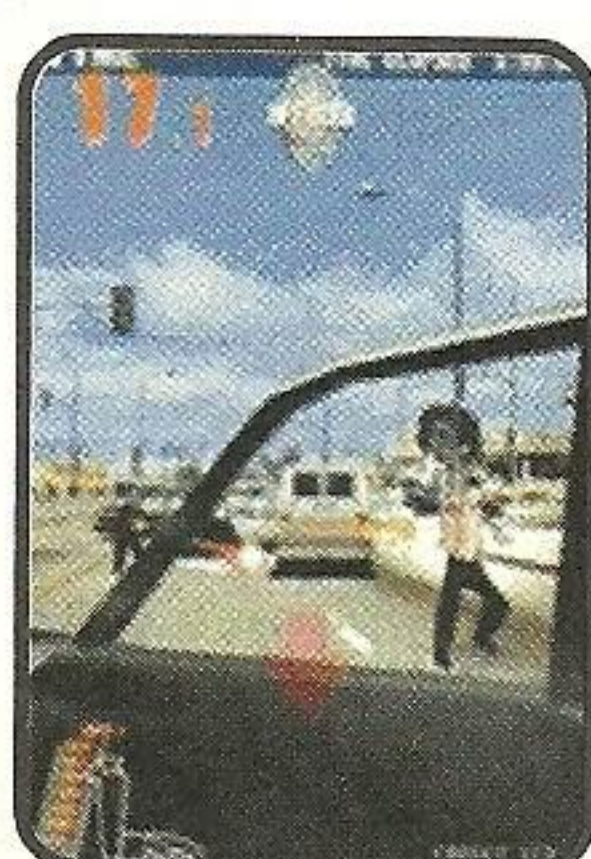
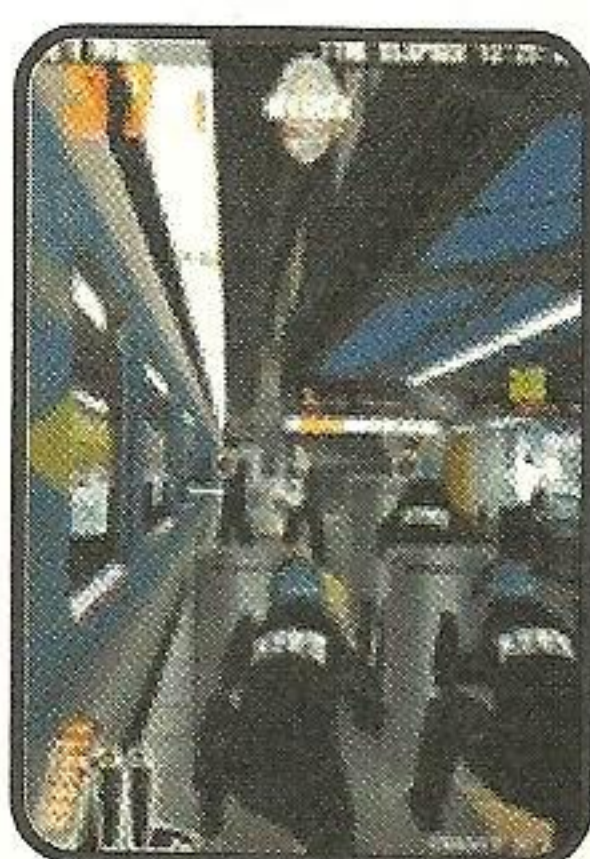
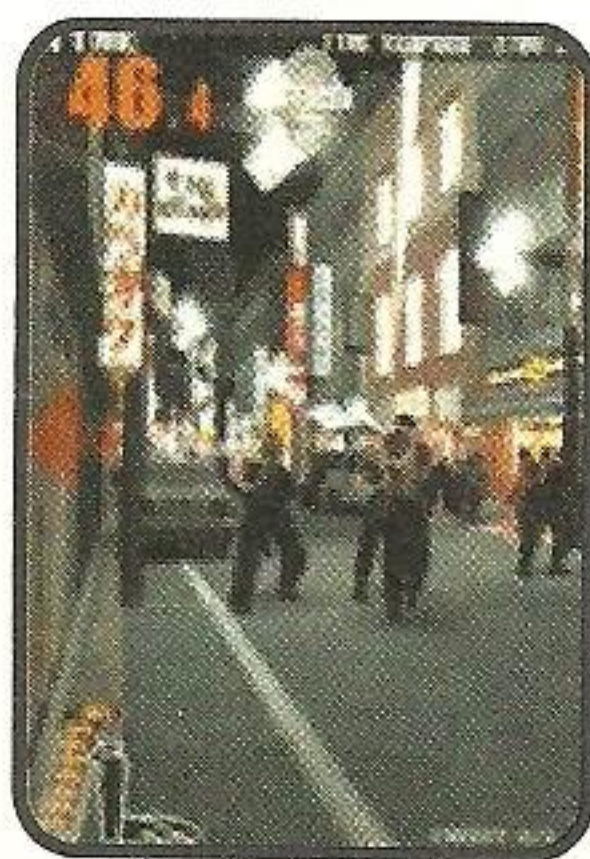


# ARCADIA

Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

**Ogromne ilości nielegalnie importowanej broni sprzedano w dzielnicy Tokio - Shinjuku. W transakcję zamieszani są ludzie z Japońskiej Mafii. Współpracując z LAPD i Metropolitan Police zajmij się rozwiązaniem tej sprawy zanim będzie za późno... Powodzenia!**

**K**omunikat o mniej więcej takiej treści wita nas na ekranie startowym nowej videostrzelnicy firmy Konami pod nazwą POLICE 24/7. Automat ten to kolejny krok naprzód w rozwoju strzelnic, w których jak wiadomo prujemy z guma do obrazu na ekranie. Do tej pory ruchy gracza nie miały wpływu na obraz widoczny na ekranie. Te czasy z pojawieniem się POLICE 24/7 bezpowrotnie minęły. Dzięki zastosowanej tu technologii "Motion sensing", czyli czujników ruchu, obraz na ekranie gry zmienia się w czasie, gdy wykonujemy uniki na boki, czy też schylamy się przed lecącą na nas z ekranu kulą. Wyobraźmy sobie, że ekran jest oknem, przez które obserwujemy świat gry. Świat ten jest zdecydowanie



bardziej obszerny niż obraz, który dociera do nas poprzez ekran. Gdy spojrzymy z boku na ekran normalnej gry nic się nie zmienia. A w POLICE 24/7 obraz zależy od punktu widzenia! Dzięki czujnikom ruchu każde wychylenie naszego ciała analizowane jest przez system gry i w odpowiednim stopniu zmienia się obraz widoczny na ekranie. Czujniki umieszczone są na obudowie i na charakterystycznym pałąku nad głową gracza.

Projektantom gry z Shigenobu Matsuyamą na czele przyświecał cel przeniesienia trójwymiarowej przestrzeni gry jak najbliżej gracza bez użycia kosztownych technologii znanych z gier typu VR. Tutaj bez użycia specjalnego hełmu, ubioru czy rękawic udało się uczynić krok w kierunku zbliżenia świata gry do otaczającej nas rzeczywistości. Jest to także krok na drodze "fizycznego" uczestnictwa w grze, bo zaręczam, że po kilkunastu minutach grania i wykonaniu dziesiątek przysiadów i uników czujemy się jak po wizycie w siłowni.

Gracz wciela się tu w przedstawiciela elitarnych jednostek policji. A jego zadanie polega na bezwzględnej eliminacji przestępczości z ulic Tokio i Los Angeles. Rozpoczynając grę otrzymujemy zapas amunicji i "życia" symbolizowanego w lewym dolnym rogu przez sylwetki salutujących policjantów, a karierę w policji zaczynamy od stopnia szeregowego "krawężnika". Zapas kul uzupełnia się automatycznie w momencie, gdy chowamy się za przeszkodą, a celne strzały i eliminacja kolejnych

poszukiwanych przez policję kryminalistów oraz pomyślne zakończenie poziomu powoduje, że zostajemy awansowani na wyższy stopień.

Każdy poziom musimy przejść w określonym czasie, a ukrywać możemy się w zależności od sytuacji. Chowamy się za tarczami, samochodami, drzwiami czy filarami. W jednym z poziomów po prostu ścigamy przestępców radiowozem i oddajemy strzały w kierunku uciekającego samochodu z bandytami. Zabawa przednia, choć jak już wspomniałem dość męcząca. Dodatkowo, gdy bezpośrednio po grze w Policjanta poszedłem postrzelać sobie na COFIDENTIAL MISSION odruchowo schylałem się tam przed nadlatującymi pociskami, zupełnie bez sensu. Świadczy to jednak o silnym wrażeniu jakie zostawia po sobie nowy automat firmy KONAMI.

Niestety, mimo zapewnień producenta sensory ruchu nie działają jeszcze zbyt precyzyjnie. Szczególnie niższe wzrostem osoby nie zawsze właściwie są przez grę skanowane. Dodatkowo namalowane na podłodze miejsca, gdzie należy umieścić nogi zostały zbyt szeroko rozstawione i przysiadki w tej pozycji są wyjątkowo uciążliwe. Pistolet jest dość lekki i stwarza raczej wrażenie zabawki, a nie prawdziwego policyjnego gnatu.

To jednak szczegóły. Generalnie jest to super fajna gra i na miejscu ministra Biernackiego biegusiem sprowadziłbym ją do kraju i używał do szkoleń naszych rodzimych gliniarzy.

Podobnie jak w przypadku DDR (DANCE DANCE REVOLUTION, a nie Deutsche Demokratische Republik jak ktoś mógłby przypuszczać) czy PARA PARA PARADISE oraz FATAL JUDGEMENT istnieje możliwość rywalizacji w Internecie. Gracz otrzymuje tajny kod po uzyskaniu dobrego wyniku i może go wstukać pod adresem [www.konami.co.uk](http://www.konami.co.uk). Szkoda jednak, że maszyny nie są podłączone bezpośrednio do sieci i kod trzeba wpisać korzystając z komputera. Firma przewidziała jednak dla mistrzów strzelania dość pokaźne nagrody poczynając od gotówki, na odtwarzaczach DVD i PS2 kończąc. Idea ze wszech miar godna poparcia i coraz bardziej popularna wśród wszelkiego rodzaju firm produkujących maszynki arcade. Potraktowanie ekranu maszyny jako okna oddzielającego gracza od świata gry to kolejny krok na drodze do stworzenia VR i

coś mi się zdaje, że okno wkrótce będzie dało się uchylić, a w końcu otworzyć. Cieszę się, że firmy nie ustają w poszukiwaniach i mimo kurczącego się rynku arcade pojawiają się coraz to nowe pomysły. W efekcie może to doprowadzić do sytuacji, że znowu gry arcade'owe będą technologicznie bardziej zaawansowane od ich konsolowych odpowiedników.

**Val B.**







# GAWĘDY PO FAI

**Miesiąc temu zacząłem porównywać Xboxa z PS2 i GCN (Nintendo Gamecube), próbując ustalić, która z tych konsol jest "lepsza". Ten ostatni wyraz dlatego w cudzysłowie, bo - o czym też pisałem, ale czasem warto wbijać pewne rzeczy do głowy młotem pneumatycznym - to gry, a nie hardware, decydują o jakości konsoli.**

**D**la udowodnienia tej tezy polecam zapytać koleżanek, czy wolą pustogłowych tępaków z dobrym osprzętem, czy mądrych romantyków z hardwarem, że tak powiem, późniejszego sortu, a zobaczcie, że się nie mylę.

Wypada jednak wątek sprzętu - i tu już mówimy wyłącznie o konsolach - dokończyć. Wiemy już, że najlepszy procesor i grafikę ma Xbox. Dalej jest podobnie: Xbox ma np. dwa razy więcej pamięci niż PS2, a ok. 75% więcej niż NGC. Potrafi kompresować tekstury, a PS2 nie (NGC tak) - co ma kolosalne znaczenie, albowiem dzięki kompresji można w grze zmieścić o wiele więcej grafiki i budować dzięki temu bogatsze światy. Dla tych, którzy nie wiedzą, kompresja tekstur to taki trik, dzięki któremu np. rysunki metalowego wdzianka Yoshimitsu zajmują kilka razy mniej, niż powinny. Traci się oczywiście nieco na jakości, ale nie tyle, by laik mógł to wychwycić. Najbardziej chyba znane przykłady kompresji na świecie to muzyczne pliki MP3, które średnio są 10 razy mniejsze od takich ściągniętych na twardy dysk prosto z płytki CD-audio...

A skoro przy muzyce jesteśmy, to warto wspomnieć, że Xbox posiada swoistą mutację właśnie MP3, dzięki czemu dźwięki i muzyka zajmować będą mało miejsca, i to przy utrzymaniu całkiem niezłej jakości. PS2?

"Zirol". Xbox potrafi także przetwarzać dźwięk na trójwymiarowy. PS2? "Zirol". Xbox ma wbudowany modem szerokopasmowy do Internetu. PS2? Zgadliście. "Big zirol". Celowo nie wspominam o NGC, bo po prostu... nie wiadomo. Do premiery blisko (choć ostatnio pojawiły się plotki o celowym opóźnieniu z braku odpowiedniej ilości tytułów), a Nintendo nadal trzyma kilka rzeczy w tajemnicy...

Ku mojemu zaskoczeniu jest jednak rzecz, w której PS2 przoduje, a mianowicie DVD. NGC w ogóle nie będzie tego formatu obsługiwać, co wywołało lekki szok u obserwatorów rynku elektroniki użytkowej. Moim zdaniem jednak nie jest to wcale decyzją tak klarownie kretyńską, bo Nintendo chce za wszelką cenę być kojarzone tylko z grami, a nie z urządzeniami do wielu zastosowań. Polityka brzmi prosto: "Nintendo = Zabawa", i wyłącznie DVD przy czymś takim może mieć dla firmy

sens (bo np. uniknie się wojen między mamą i jej "Titanicem", a synem i jego "Mario"). Xbox natomiast chętnie odegra nam dowolny film pod warunkiem, że za dwadzieścia pięć baksów dokupimy dodatkowy pakietik zawierający m.in. specjalnego pilota. Cóż, mister Gates nawet ze skórki od cytryny wycisnie jeszcze kilka kropel soku...

Pomijając różne inne bzdety, jak maksymalną rozdzielczość czy wspomaganie HDTV, zostaje jeszcze jedna rzecz: twardy dysk. Tak jest, panie i panowie, Xbox posiada ów - przynależny dotychczas tylko pecetiarzom - kawałek hardware'u. Całe osiem gigabajtów, czyli "not too shabby", jak mawiał śp. Butthead. Co to zmienia?

Lubię denerwować, więc powiem, że... niewiele. Microsoft chwali się, że od tej pory można tworzyć wielkie, wspaniałe światy, które gracz będzie modyfikował wedle własnej woli i ich stan zapisywał na dysku. Jest jednak jedno ale... Tzw. save'y do bijatyk, samochodówek, platformówek i innych gier zręcznościowych jak dotąd "z palcem" mieściły się na zwykłych kartach pamięci i nie trzeba było żadnych gigantycznych twardych dysków. Te ostatnie mogą mieć zastosowanie tylko w strategiach i rpg-ach. Po pierwsze jednak wiadomo, że trudno nazwać strategię popularnym gatunkiem wśród konsolowych fanatyków, a po drugie -

cóż, w miarę rozbudowane rpg-i jakoś sobie radziły nawet na sprzęcie poprzedniej generacji. Oczywiście twardy dysk ułatwia życie: można zapisać więcej i szybciej. Nie zapominajmy też o Internecie, skąd zapewne wielu ludzi będzie ściągać sobie wiele różnych obrazków. Czy jest to jednak taka rewolucja, jak próbuje nam to wcisnąć microsoftowa propaganda? Osobiście jestem sceptykiem, a już przynajmniej nie uważam, iż posiadanie HDD w jakikolwiek sposób powinno wpływać na decyzję o kupnie konsoli.

Podsumujmy. Niewątpliwie od strony czysto technicznej najlepiej prezentuje się Xbox. Nie ma co do tego najmniejszych wątpliwości. PS2 i NGC są czasem skrajnie różne, ale ogólnie wychodzi na to samo. I zarówno Nintendo, jak i Sony, są przestraszone "paferem" Xboxa, i nie przypadkiem pierwsza z tych firm zaczyna bąkać o przesunięciu premiery sprzętu, zaś druga firma już oficjalnie, w jednym z branżowych pism, zaczyna spekulować na temat PS3.

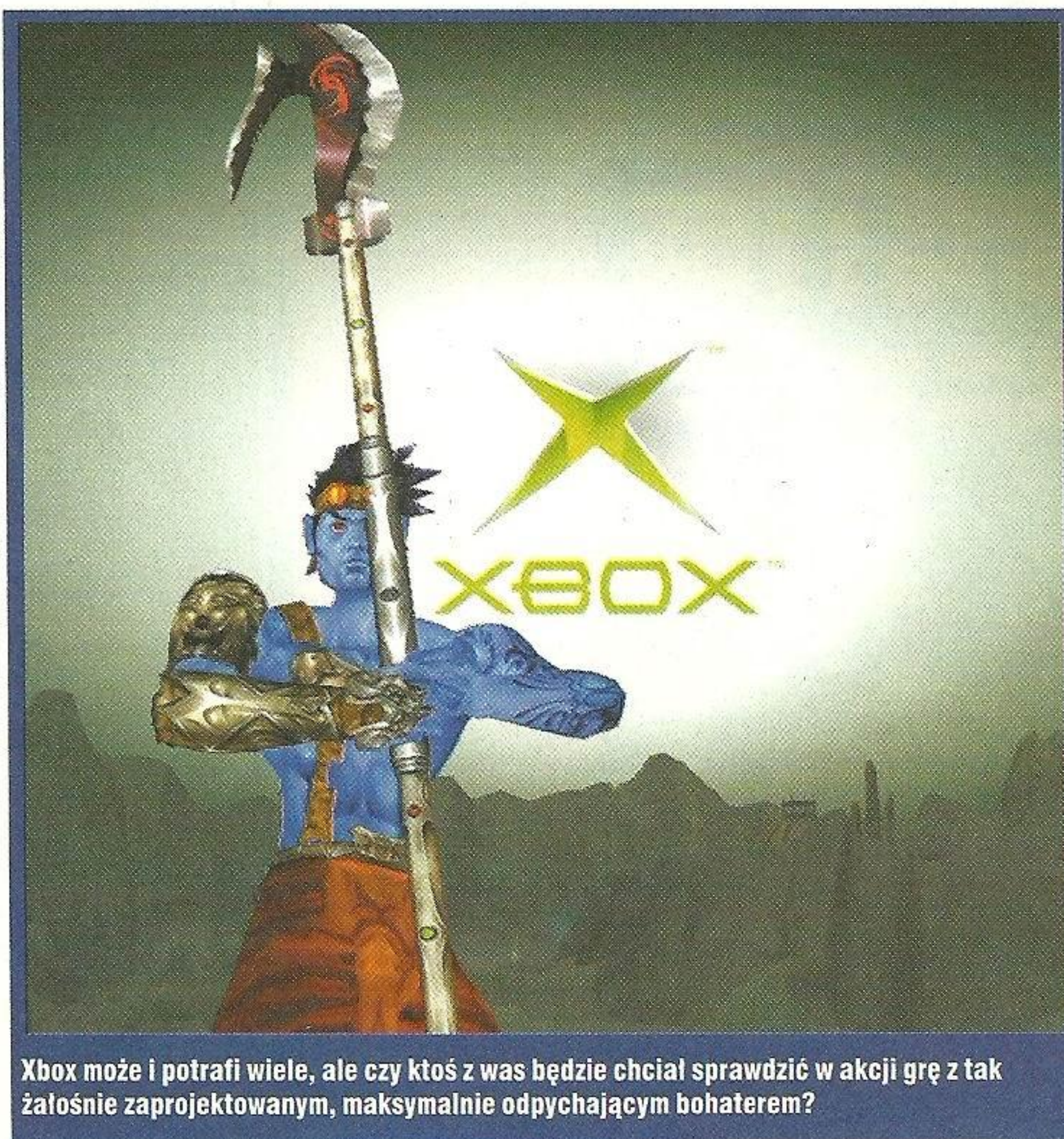
Gdybym więc musiał dzisiaj wybierać tylko jedną z konsol, cóż, ach cóż bym uczynił?... Nie będę uciekał od odpowiedzi, jak to często w pismach bywa ("każdy wybiera to, co lubi"). Oczywiście wybrałbym... PS2. Nie, wcale nie tylko dlatego, że to na tę właśnie konsolę będzie Virtua Fighter 4, Metal Gear Solid 2 czy

kolejny Crash Bandicoot.

Otóż uważam, zwłaszcza po ostatniej prezentacji pierwszej generacji gier na Xboxa, że PS2 najtrudniejszy okres ma za sobą, i teraz już tylko z górki. Łada dzień wyfrunie tyle świetnych tytułów, że kciuki od grania będę miał spuchnięte jak bicepsy Arnolda po dwustu pompkach. Za dwa lata zarówno Xbox, jak i NGC będą miały równie pokaźną listę hitów, ale w tym samym czasie przecież na PS2 będzie już trzecia generacja gier. Te są, co powtarzam do znudzenia, najważniejsze, a zdolni programiści potrafią wyczarować takie rzeczy, że i brak MP3 czy kompresji tekstur nie jest dla nich przeszkodą.

No tak, ale mnie łatwo gadać, bo i tak będę miał dostęp do "wielkiej trójki"... <tu słychać złośliwy rechot>.

Adrian Chmielarz



Xbox może i potrafi wiele, ale czy ktoś z was będzie chciał sprawdzić w akcji grę z tak żałośnie zaprojektowanym, maksymalnie odpychającym bohaterem?

**Autor felietonu jest twórcą gier komputerowych i szefem firmy Coda Development. A te poglądy są jego własnymi.**



NEO PLUS PRZEDSTAWIA DEFINITYWNA KSIĄŻKA DLA POSIADACZY DC

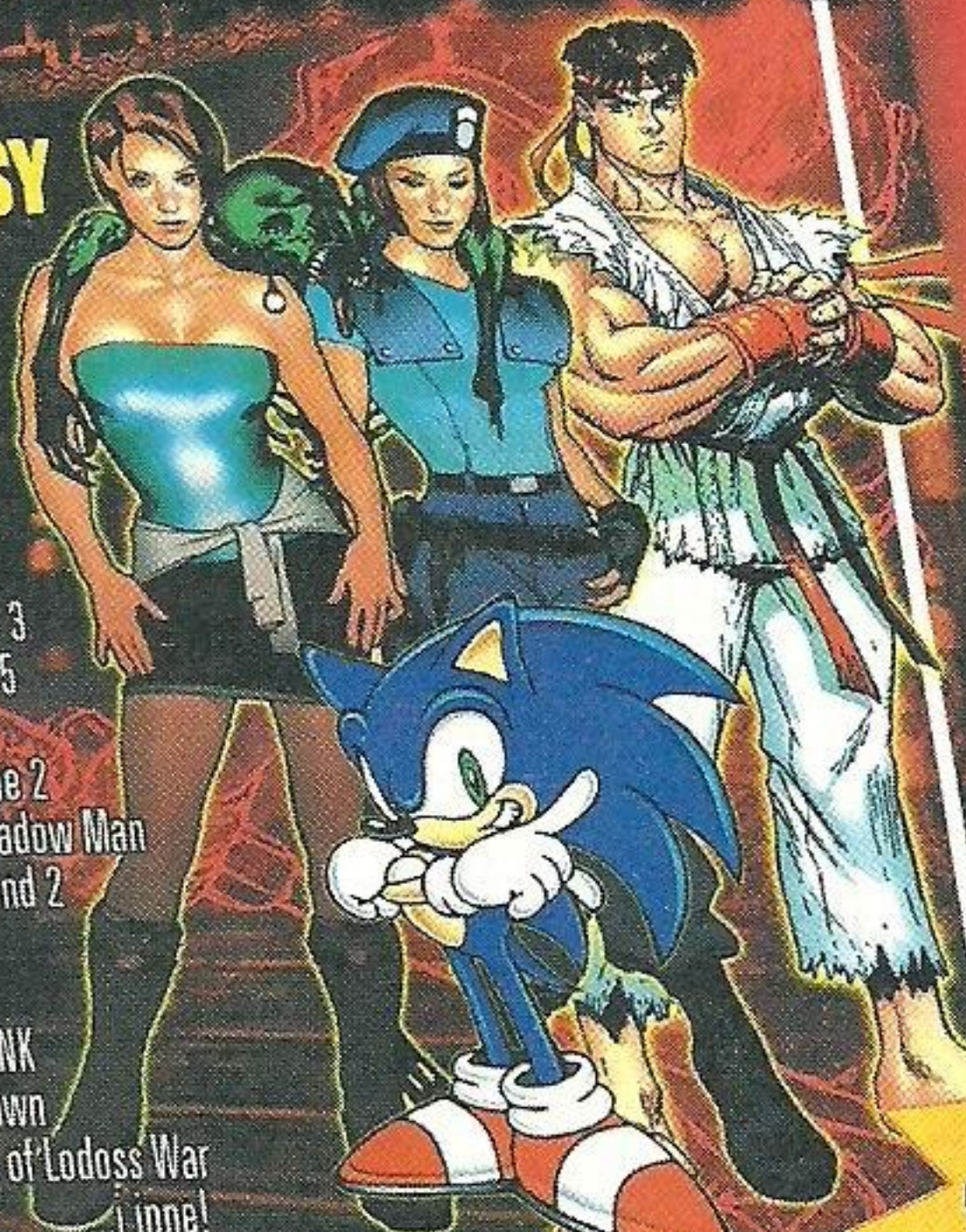
oficjalny produkt Neo Plus, zawiera nie publikowany wcześniej materiał

konsolowe kompendium 3

## Dreamcast

DOKŁADNE OPISY

- Soul Calibur • Shenmue
- Dead Or Alive 2 • Crazy Taxi
- Jet Set Radio • Grandia II
- Quake III Arena • Rayman 2
- Marvel vs Capcom 2
- Virtua Fighter 3 • Urban Chaos
- Resident Evil - Code Veronica
- Resident Evil 2 • Resident Evil 3
- Tomb Raider 4 • Tomb Raider 5
- Metropolis Street Racer
- F355 Challenge • Power Stone 2
- Virtua Tennis • Sega GT • Shadow Man
- Ready 2 Rumble Boxing Round 2
- Tony Hawk's Pro Skater
- Tony Hawk's Pro Skater 2
- Soul Reaver • Capcom vs SNK
- Phantasy Star Online • Spawn
- Street Fighter III • Record of Lodoss War



**BONUS** tysiące tipsów i kodów do gier

# Konsolowe Kompendium 3 Dreamcast

Biblia dla wszystkich posiadaczy

Dreamcasta - ponad 40 opisów

najlepszych gier na konsolę Segi.

Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione opisy z N+,  
jak i premierowe materiały: Soul Calibur, Virtua Fighter 3,  
Dead Or Alive 2, Marvel vs Capcom 2, Capcom vs SNK,

Jet Set Radio, Virtua Tennis, M-SR,

Sega GT, F355 Challenge, UFC,

18 Wheeler, Shenmue, RE: Code

Veronica, Tomb Raider 4 i 5 oraz

masę innych! Na końcu zaś TYSIĄCE  
TIPSÓW I KODÓW DO GIER!

Nie zwlekaj - zamów już dziś!!!

**cena**

15 + 4.90 = 19.90

kosztu  
przesyłki

## NEO PLUS VIDEO 5

ECTS Trade Show 2000 Londyn

Tokyo Game Show Jesień 2000

**nowa  
niższa cena**

25 + 4.90 = 29.90

kosztu  
przesyłki

**TERAZ  
O DYCHĘ  
TANIEJ!**

■ Na taśmie znajdziecie  
relację z dwóch kolejnych  
imprez, jakie odbyły się w  
roku 2000 - Tokyo Game  
Show Jesień 2000 oraz  
ECTS 2000 w Londynie

■ Kaseta zawiera 180  
minut, czyli 3 godziny  
premierowego materiału.

■ Na kasecie znajdują się  
nagrania prezentujące w  
akcji najnowsze gry  
konsolowe na PlayStation 2,  
Dreamcast, PlayStation,  
Nintendo 64.

■ Utrwaliliśmy także  
pierwsze zetknięcie z nową  
konsolą GameBoy Advance  
oraz kilka gier, które  
widzieliśmy na tę maszynkę.

■ CZAS: 180 minut  
■ KOMENTARZ: polski



## KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

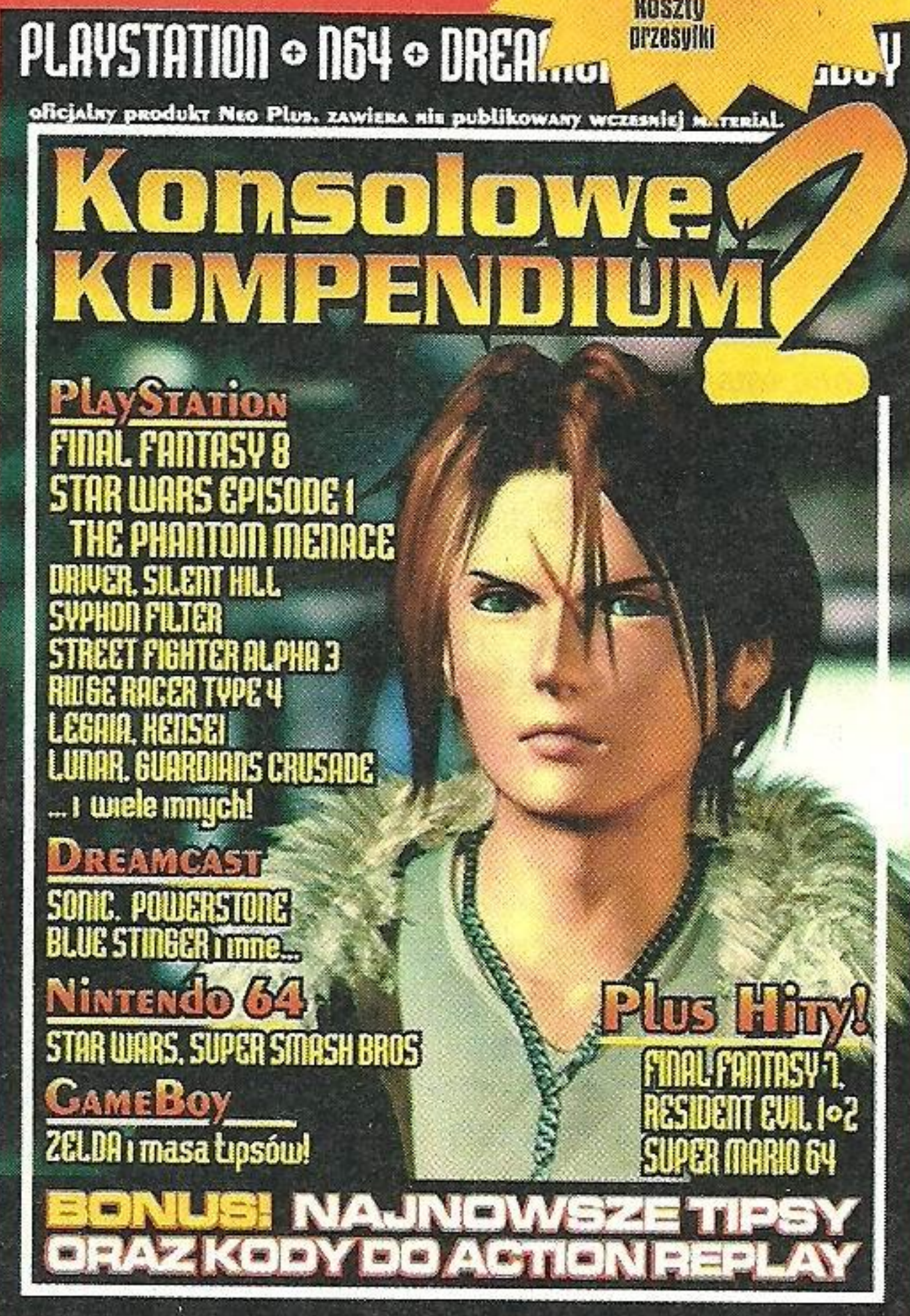
Najlepsze gry video  
rozpracowane przez  
redaktorów Neo Plus

**cena**

18 + 4.90 = 22.90

kosztu  
przesyłki

Przygotowaliśmy  
drugi zbiór  
poradników i  
tipsów do  
najpopularniejszych  
gier  
konsolowych  
sezonu 1999-  
2000. Każdy  
znajdzie tu coś  
dla siebie -  
niezależnie od  
platformy.  
Zgodnie z  
życzeniami  
przygotowaliśmy  
dział  
z tipsami do  
gier na  
GameBoya, a  
także poradniki  
do kilku gier na  
Dreamcasta.  
**KOMPENDIUM 2**  
z pewnością  
wam się  
spodoba!





# DAŻY WYSYŁKOWEJ PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem -  
- zaprenumeruj NEO PLUS!

## JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, Produktu bądź Neo Plus Video wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na pocztę lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. **UWAGA!** Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

## CENY PRENUMERATY

**6 numerów - tylko 35 zł** (w tym 7% vat)

**12 numerów - tylko 70 zł** (w tym 7% vat)

**OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY  
ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH  
PRODUKTÓW PROWADZI  
WYSPECJALIZOWANA FIRMA  
WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"**  
**telefon (022) 643-62-65**  
**CZYNNE W GODZINACH 9-15**

# KOMPENDIUM KONSOLOWE

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszych gier na PlayStation i Nintendo 64.

Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGears, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID,

MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

**TERAZ W NOWEJ,  
NIŻSZEJ CENIE -  
14.90 ZŁOTYCH!**

**PlayStation & Nintendo 64**

UNIKALNA KSIĘGA DLA WSZYSTKICH FANÓW GIER VIDEO

**Konsolowe  
KOMPENDIUM**

**Poradniki**

Tomb Raider 3  
Tekken 3  
Gran Turismo  
Tenchu  
Metal Gear Solid  
Legend Of Zelda  
Xenogears  
Brave Fencer Musashi  
Parasite Eve  
Turok 2  
1080 Snowboarding  
Spyro the Dragon  
Banjo-Kazooie  
Mission: Impossible  
Heart Of Darkness

**EXTRA!**  
ACTION REPLAY PRO  
tysiące nowych kodów!

9 783911 443208  
ISBN: 83-911432-0-1

**cena**  
**10 + 4.90 = 14.90**  
kosztu przesyłki

**MA tel (022) 624-78-16**

|                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                       |                                                                                                        |                                                                                                                                                 |                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>PRENUMERATA</b> SWW 2711</p> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat)<br/><input type="checkbox"/> 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)</p> | <p><b>ARCHIWALIA</b></p> <p>zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)</p> <p>Neo Plus numer: _____</p> | <p><b>PRODUKT</b></p> <p>Zamawiam numer: _____<br/>(numery 1-4 w cenie 6.66, numer 5 w cenie 8.88)</p> | <p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE</b> SWW 2712</p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.</p> | <p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2</b> SWW 2712</p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK2 szt. 1. Wpłacam na konto PHU FAT 22,90 zł</p> | <p><b>NEO PLUS VIDEO 5</b> SWW 2712</p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)</p> | <p><b>Konsolowe Kompendium 3 - Dreamcast</b> SWW 2712</p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 19,90 (zawiera koszty przesyłki)</p> |
| <p><b>PRENUMERATA</b> SWW 2711</p> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat)<br/><input type="checkbox"/> 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)</p> | <p><b>ARCHIWALIA</b></p> <p>zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)</p> <p>Neo Plus numer: _____</p> | <p><b>PRODUKT</b></p> <p>Zamawiam numer: _____<br/>(numery 1-4 w cenie 6.66, numer 5 w cenie 8.88)</p> | <p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE</b> SWW 2712</p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.</p> | <p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2</b> SWW 2712</p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK2 szt. 1. Wpłacam na konto PHU FAT 22,90 zł</p> | <p><b>NEO PLUS VIDEO 5</b> SWW 2712</p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)</p> | <p><b>Konsolowe Kompendium 3 - Dreamcast</b> SWW 2712</p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 19,90 (zawiera koszty przesyłki)</p> |
| <p><b>PRENUMERATA</b> SWW 2711</p> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat)<br/><input type="checkbox"/> 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)</p> | <p><b>ARCHIWALIA</b></p> <p>zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 6.42 (w tym 7% vat)</p> <p>Neo Plus numer: _____</p> | <p><b>PRODUKT</b></p> <p>Zamawiam numer: _____<br/>(numery 1-4 w cenie 6.66, numer 5 w cenie 8.88)</p> | <p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE</b> SWW 2712</p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.</p> | <p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE 2</b> SWW 2712</p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK2 szt. 1. Wpłacam na konto PHU FAT 22,90 zł</p> | <p><b>NEO PLUS VIDEO 5</b> SWW 2712</p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)</p> | <p><b>Konsolowe Kompendium 3 - Dreamcast</b> SWW 2712</p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 19,90 (zawiera koszty przesyłki)</p> |







## NUMERY ARCHIWALNE NEO PLUS

Potrzebujesz recenzji lub opisu? A może kolekcjonujesz Neo Plus i brakuje ci kilku numerów? Jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich edycji naszego magazynu, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu. Szybko wyślemy go pocztą pod twoim adresem!



### NEO PLUS nr 5 grudzień 98

**RECENZJE:** Crash Bandicoot 3: Warped, Turok 2: Seeds of Evil, NBA Live 99, F-Zero X, Body Harvest, Knockout Kings, WCW/NWO Revenge  
**EXTRA:** Kto to jest Gracz Hardcore'owy - test ze znajomości gier i opinie  
**OPISY:** Medieval



### NEO PLUS nr 6 styczeń 99

**RECENZJE:** Legend Of Zelda 64, Toca 2: Touring Cars, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 2, A Bug's Life, T'ai Fu, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2  
**EXTRA:** Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach odwzorujących jej rolę oraz test japońskiego Dreamcasta wraz z pierwszymi grami  
**OPISY:** Crash Bandicoot 3



### NEO PLUS nr 7 luty 99

**RECENZJE:** R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, NBA Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Master of Monsters, Glover, Actua Soccer 3  
**EXTRA:** Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta  
**OPISY:** Turok 2, Music



### NEO PLUS nr 8 marzec 99

**RECENZJE:** Akuji The Heartless, Attack of the Saucerman, Castlevania 64, Civilization 2, Metal Gear Solid, Syphon Filter, Sensible Soccer, Tiny Tank, WCW Thunder, Premier Manager 99 i inne...  
**EXTRA:** ATEI 99 czyli raport z największej wystawy automatów w Londynie  
**HELP:** Civilization 2, Star Wars: Rogue Squadron



### NEO PLUS nr 9 kwiecień 99

**RECENZJE:** Guardian's Crusade, Legend of Legaia, Mario Party, Rollcage, Silent Hill i inne...  
**EXTRA:** FINAL FANTASY 8 - megareport z wersji japońskiej!  
**OPISY:** Syphon Filter 2, Silent Hill



### NEO PLUS nr 10 maj 99

**RECENZJE:** Asterix, Beetle Adventure Racing, Gex 3, Kensei The Sacred Fist, KKND2, Need For Speed 4, Ridge Racer Type 4, King Of Fighters 98, Um Jammer Lammy, Viva Footmali i inne...  
**EXTRA:** TOKYO GAME SHOW - pierwszy w polsce raport z japońskiej wystawy gier  
**OPISY:** Populous3, Tips&Tricks



### NEO PLUS nr 11 czerwiec 99

**RECENZJE:** Street Fighter Alpha 3, Omega Boost, Speed Freaks, Super Smash Brothers, Warzone 2100, Gta London 1969, Big Air, Hard Edge, Global Domination i inne!  
**EXTRA:** E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 1999 relacja prosto z Kalifornii oraz Technikum czyli słowniczek gwary technicznej (że co?)



### NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99

**RECENZJE:** Star Wars Episode 1 Racer, Ape Escape, Bloody Roar 2, Driver, Ehrgeiz, Star Ocean: The Second Story, WWF Attitude, Lunar: Silver Star Story Croc 2 i inne  
**EXTRA:** Jak pracować w branży, czyli praktyczny poradnik dla wszystkich pragnących grać za pieniądze  
**OPISY:** Star Wars Episode 1 Racer



### NEO PLUS nr 13 wrzesień 99

**RECENZJE:** Dino Crisis, Bugs Bunny: Lost In Time, Deception 2, Metal Gear Solid Integral, V-Rally 2, Virus, Disne's Tarzan, Echonight i inne...  
**EXTRA:** Dreamcast - podsumowanie przed europejską premierą  
**OPISY:** Bugs Bunny Lost In Time, Dino Crisis, Metal Gear Solid VR Missions, Echonight, Fighter Maker.



### NEO PLUS nr 14 październik 99

**OPISY I RECENZJE:** Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade  
**RECENZJE:** Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, Star Wars Episode 1 The Phantom Menace, Wipeout 3 i inne...  
**EXTRA:** ECTS 1999 czyli relacja z wystawy w Londynie



### NEO PLUS nr 15 listopad 99

**OPISY I RECENZJE:** Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding  
**RECENZJE:** 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...  
**EXTRA:** TOKYO GAME SHOW Jesień 99



### NEO PLUS nr 16 grudzień 99

**OPISY I RECENZJE:** Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,  
**RECENZJE:** Army Men Air Attack, Cool Boarders 4, Crash Team Racing, FIFA 2000, Formula 1, GTA2, KO Kings 2000, MTV Snowboarding, Toy Commander i inne...  
**EXTRA:** ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2 - ponowne spotkanie



### NEO PLUS nr 17 styczeń 00

**OPISY I RECENZJE:** Tomb Raider 4, Dune 2000, Toy Story 2, Medal Of Honor, 007 Tomorrow Never Dies  
**RECENZJE:** Test Drive 6, Soul Calibur, Vigilante 8 2nd Offence, NBA Live 2000, Turok: Rage Wars, Thrasher Skate & Destroy, Twisted Metal 4  
**EXTRA:** PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy



### NEO PLUS nr 18 luty 00

**OPISY I RECENZJE:** Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone  
**RECENZJE:** Ace Combat 3, Armored Core, Music 2000, Rainbow Six, Saga Frontier 2, Xena, Renegade Racers, NBA Jam 2000  
**EXTRA:** Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue, Zombie Revenge, Berserk i RE: Code Veronica, wywiad z Bitmap Brothers



### NEO PLUS nr 19 marzec 00

**OPISY I RECENZJE:** Resident Evil Gun Survivor, Chase The Express, Tombi 2, Gran Turismo 2 część 2, Shaolin część 2, Vagrant Story część 1  
**RECENZJE:** Crazy Taxi, ECW Hardcore, NBA 2K, Marvel vs Capcom, SF EX 2 PLUS...  
**EXTRA:** RESIDENT EVIL - geneza, historia i trzy recenzje nowych gier z serii: Code Veronica na DC, RE2 na N64, Gun Survivor na PSX



### NEO PLUS nr 20 kwiecień 00

**OPISY I RECENZJE:** Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2  
**RECENZJE:** Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder, Mario Party 2, Ridge Racer 64, RollCage 2, Theme Park World, Top Gear Rally 2  
**EXTRA:** PLAYSTATION 2 - test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o nadciągających grach na PS2



### NEO PLUS nr 21 maj 00

**OPISY I RECENZJE:** Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medieval 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3  
**RECENZJE:** Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles, Army Men 3, Silent Bomber, Street Sk8er 2 i inne...  
**EXTRA:** Tekken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynkach dwóch supermorderców na PS2 oraz raport z Tokyo Game Show wiosna 2000



### NEO PLUS nr 22 czerwiec 00

**OPISY I RECENZJE:** Wild Arms 2, JoJo's Bizarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story  
**RECENZJE:** Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing, Raycrisis, Daikatana 64, Ghoul Panic, Armored Core  
**EXTRA:** E3 2000 - Relacja z największego show Los Angeles, część pierwsza + pierwsze screeny z Metal Gear Solid 2!



### NEO PLUS nr 23 lipiec/sierpień 00

**OPISY I RECENZJE:** Nightmare Creatures 2, Dracula, Resident Evil: Code Veronica, Legend Of Mana, Grind Session, Perfect Dark  
**RECENZJE:** Colin McRae 2.0, Legend Of Dragoon, MDK 2, Euro 2000, Berserk, Pokemon Stadium, Destruction Derby Raw,  
**EXTRA:** E3 raport z Los Angeles część 2, Historia gier video, Matura gracza - test ze znajomości gier.



### NEO PLUS nr 24 wrzesień 00

**OPISY I RECENZJE:** Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, Koudelka  
**RECENZJE:** Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, Virtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon Valor, Beatmania, Dragon's Blood, Threads of Fate  
**EXTRA:** Rozwiązanie Gigantomani, Konami PS2 Kickoff w Cannes, duże Importy



### NEO PLUS nr 25 październik 00

**OPISY I RECENZJE:** Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires  
**RECENZJE:** Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, Ultimate Fighting Championship, Rayman 2, Moto Racer World Tour, Duck Dodgers  
**EXTRA:** Relacja z wystawy ECTS w Londynie



### NEO PLUS nr 26 listopad 00

**OPISY I RECENZJE:** Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem: Land Of The Babes  
**RECENZJE:** Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001, MTV Pure Ride, Aerowings 2, F355 Challenge, Sega GT  
**EXTRA:** Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2 w Importach



### NEO PLUS nr 27 grudzień 00

**OPISY I RECENZJE:** Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007 The World Is Not Enough  
**RECENZJE:** MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports  
**EXTRA:** Recenzje gier na PS2: FIFA 2001, Ready 2 Rumble 2, Silent Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club, X-Squad, Dynasty Warriors 2, Moto GP i inne!



### NEO PLUS nr 28 styczeń 01

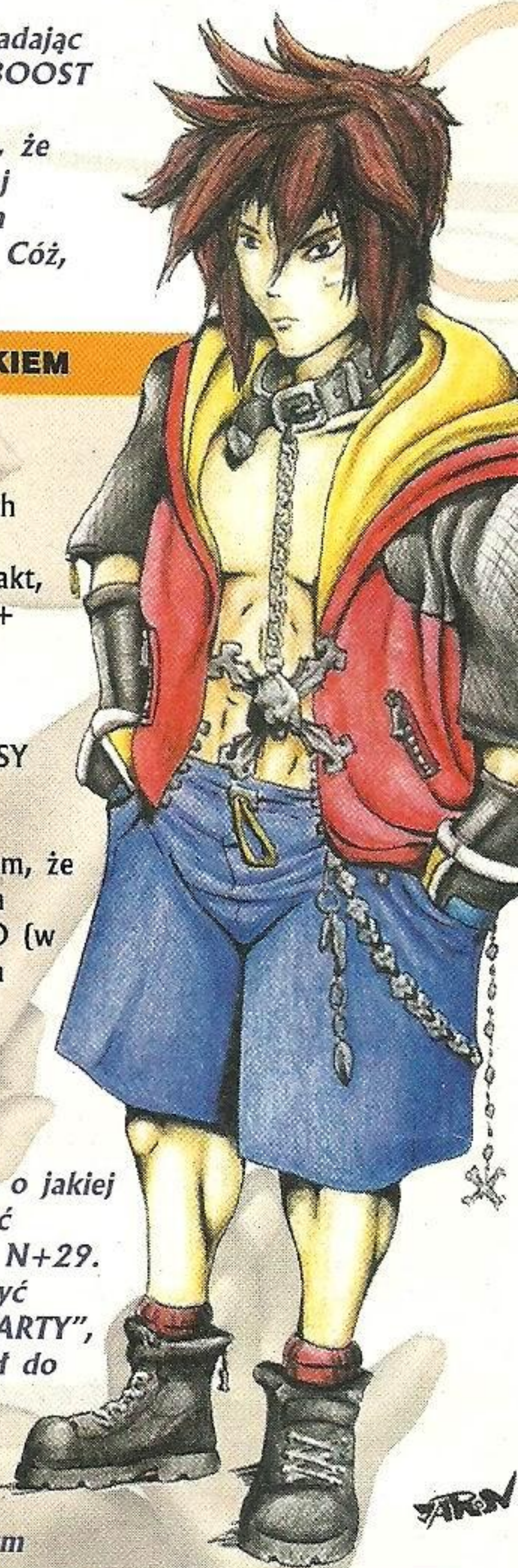
**OPISY I RECENZJE:** Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2  
**RECENZJE:** Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The Grinch, Cannon Spike, Bugs Bunny, WWF Smackdown 2, Pokemon Snap, Sheep i inne  
**EXTRA:** Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge



***banan@neoplus.com.pl***

• Drogi Mauzu (po  
• arabsku: Banan)  
• Piszę ten list z dwóch  
• powodów. Po  
• pierwsze, uważam fakt,  
• że w najnowszym N+  
• poświęciłeś więcej  
• miejsca kieszonkiemu  
• Bouncerowi niż  
• boskiemu PHANTASY  
• STAR ONLINE. To  
• DYSKRYMINACJA  
• Dreamcasta!!!!!! Wiem, że  
• więcej osób czeka na  
• Bouncera niż na PSO (w  
• naszym kraju), ale ta  
• gra jest najlepszą  
• rzeczą na DC.

• Tutaj z kolei inna  
• sprawa. Długo  
• zastanawialiśmy się o jakimś  
• grze możemy zrobić  
• większy materiał w N+29.  
• Miał on równoważyć  
• materiałik o "ISS PARTY",  
• który kierowany był do  
• fanów określonej  
• gry. Myśleliśmy o  
• różnych tytułach,  
• ale nic nie było  
• równie oczekiwanym



**Fillip Kutkowski z Wrocławia**



tytułem jak **BOUNCER** - uznawany przez nas za jedną z najciekawiej zapowiadających się na PlayStation 2 gier. Poza tym chcieliśmy, aby to była jakaś gra, o której napiszemy test z grania jako pierwsi. I wtedy stało się jasne, że musimy napisać właśnie o **BOUNCERze**. Dodatkowym bodźcem było to, że akurat do tej gry Square mieliśmy sporo ciekawych materiałów graficznych pozwalających na efektownej jej zaprezentowanie - od początku bowiem żadnych wątpliwości nie budził fakt, iż będzie to gra naprawdę spektakularna. Tak więc miejsce na **BOUNCERA** zostało w numerze zaklepane, zamówiliśmy grę i pozostało nam już tylko czekać. W międzyczasie w nasze ręce wpadł też import PSO, ale z racji braku możliwości gry przez internet przy pomocy japońskiej wersji nie chcieliśmy poświęcać jej zbyt wiele miejsca. Jak możecie zobaczyć w tym numerze - gra doczekała się od nas godnego potraktowania. Natomiast co do **BOUNCERA** - już po otrzymaniu gry mieliśmy okazję przekonać się co też ona sobą przedstawia. I nie ukrywamy, że **PSO** jest od **BOUNCERA** o wiele lepszą grą. **BOUNCER** ma swoje zalety - szczególnie w sferze wizualnej, ale jeżeli porównywać "zawartość gry w grze", to **PSO** wyprzedza **BOUNCERA** o kilka długości. Tylko, że nie było już możliwości przemodelowania numeru, bo **BOUNCER** był ostatnim materiałem i cała reszta spokojnie leżała już sobie w drukarni, kiedy go kończyliśmy.

Proszę odcenić ją przyzwolcie. Drugim powodem, dla którego piszę ten list jest obecna sytuacja DC na świecie. Mam nadzieję, że jeśli wydrukujecie mój list to podniesie on na duchu wszystkich posiadaczy DC. Otóż teraz, gdy okazało się, że **SEGA** będzie robić gry na PS2 itd., nie ma powodu aby rozpacz. DC jest na naszym rynku już od ponad roku i pojawiło się na niego wiele super gier (**SC**, **SA**, **SHENMUE**, **CT** itd.). Nasza cudowna konsola ma jeszcze przed sobą wiele naprawdę dobrych gier: **SA2**, **SHENMUE II**, **CRAZY TAXI 2**, **JET SET 2**, epicki **PSO**, **HUNDRED SWORDS**, **GUN VALKYRIE** (wejdźcie na stronę [DailyRadar.co.uk](http://DailyRadar.co.uk) i pod nagłówkiem Dreamcast Premiere poszukajcie trailera tego dzieła sztuki), **DAYTONA USA 2001**, **DAYTONA 3**, **SKIES OF ARCADIA**). Mnie też smuci fakt, że będzie coraz mniej gier na Dreamcasta, ale minie sporo czasu zanim ukażą się jakieś sensowne gry na PS2, a tym bardziej na GameCube'a czy Xboxa (które ukażą się w Europie w 2002 roku). Cała nadzieja w DeCeku. W końcu nie liczy się to ile jest gier na daną konsolę, ani to jak ta konsola się sprzedaje. Liczą się dobre gry, a tych nie zabraknie.

Soniczek

Zobaczmy, zobaczmy. Na razie zaprezentowane na Xboxa gry, za wyjątkiem **HALO** i **MUNCH'S ODDYSEE**, nie przedstawiają się za specjalnie. Są ładne, ale to nie są ciekawe tytuły, natomiast w coraz bardziej różnorodnych barwach maluje się przyszłość PlayStation 2. A GameCube? Na razie nie wiadomo o nim praktycznie nic, jeżeli o same gry chodzi.

## HEJ HO, HEJ HO, BYLE SIĘ SKANOWAŁO...

Cześć nie będę pisał, że czytam wasze pismo od początku (bo czytam). Mam pytanie.

Pod jaki adres należy wysyłać rysunki i czy można np. zeskanować je samemu, a potem wysłać e-mailem? Po prostu nie ufam naszej poczcie.

Vegetto z hogi

To jest najwygodniejsza dla nas forma, do której bardzo wszystkich zachęcam. Bardzo często ślecie rysunki w formacie większym niż A4 i z tego co zdążyłem się zorientować graficy za bardzo za nimi nie przepadają. Ale jeżeli chcecie i możecie wysyłać prace w dobrej rozdzielczości e-mailem to, powtórzę to, walcie śmiało.

## TAKO RZECZE GUSASIOSTRA

Mam dla ciebie niepokojącą wiadomość Banan... Otóż moja siedmioletnia siostra twierdzi, że jesteś żywym odpowiednikiem... Kubusia Puchatka.

Gus z idei

Z dwóch opcji, które nasuwają mi się na myśl po przeczytaniu tej informacji, przekazanej Ci przez siedmioletnią siostrę, wybieram zamiłowanie do miodu, a nie bardzo mały rozumek.

## JAKĄ BY TU, TEGO, NO, KONSOLĘ, PRAWDA...

Do jasnej cholery, w mordę i psia krew mnie zalewa!!! Czy musicie drukować te listy gdzie posiadacie różnych konsol okładają się mięsem?!?!?!? Wystarczy, że przeczytam pierwsze zdanie listu i od razu przechodzę do następnego (a tam i tak to samo).

Oprócz śmiesznych konotacji jakie wśród osób czytających na głos może wywoływać nazwa niniejszej rubryki, ma ona też nieco głębsze znaczenie. Otóż nie bez kozery nazywa się Frequently Asked Questions - czyli Często Zadawane Pytania. Staramy się przedstawiać na jej łamach najczęściej poruszane przez was kwestie. A to, że najczęściej pytacie o konsolę jest faktem. I siłą rzeczy sami wymuszacie na nas drukowanie listów głównie na ten, a nie inny temat. W końcu opublikowaliśmy jednak w N+30 "Wojnę o miejsce pod telewizorem", która ma pomóc wam w podjęciu decyzji jaką konsolę powinniście sobie kupić. Lektura tamtego artykułu w połączeniu z czytaniem bieżąco ukazujących się numerów N+ powinna wystarczyć wam do tego, aby orientować się w temacie konsol na tyle, by wybrać dla siebie odpowiedni kawałek sprzętu. Wiecie jakie pokazują się gry, jak wyglądają i co my o nich sądzimy. Reszta należy do was. Odtąd będę kłami i pazurami powstrzymywał przed przedzieraniem się na łamy tej rubryki listów o tym, jaką konsolę kupić. A tak zupełnie na marginesie dodam, że nikt z was nie zaproponował oświeceniowej chwytliwej i fajnej nazwy w miejsce FAQ, więc pozostaniemy przy niej dopóki nie wpadniemy razem - wy i my na coś lepszego. I zaznaczam od razu, że banalne CZP brzmi badźwownie i na przykład mnie kojarzy się z siedzącym przy stole i czekającym gościem. Odpada.

Czy autorom takich tekstów wydaje się, że jak posiadacz DeCe przeczyta list typu: "...słuchajcie gry na PS2 są lepsze, więc kupcie ją sobie..." to pomyśli wtedy "kurde on musi mieć rację... kupię PS2". LITOŚCI!!! Tak, wiem nadeszły czasy kupna nowego, 128 bitowego sprzętu, ale każdy (chyba) ma jakąś orientację se... konsolową, nie? Trzymam się Nintendo i tak zostanie, ufam im i wiem, że każda minuta przy mej 64-ce to czas spędzony na dobrej zabawie.

No popatrz, popatrz. Sam zaczynasz...

Zawsze tak było i mam nadzieję, że będzie. Chociaż możecie zrobić rubrykę pt. "Konsolowi Rasiści" i tam publikować takie listy. Drugą rzeczą, którą chciałbym poruszyć jest konsolowy Ciemnogród. W moim widzeniu "gracz" to osoba przynajmniej trochę orientująca się w świecie gier i konsol. Jednak większość moich znajomych w tych sprawach, delikatnie mówiąc, to idioci!! Nie będę mówił jaki sprzęt do gry króluje w moim miasteczku, bo byłoby to zaprzeczeniem tego, co napisałem powyżej. Wracając do tematu, mówią teksty typu (cytuje): "...przynies mi tę grę, co tam się tym facetem chodzi i strzela..." albo "...fajna ta nowa gra z samochodami...".

Nie da się ukryć, że tacy ludzie też się zdarzają. Nie każdy musi być hardcore'owym graczem. Może ktoś dostał konsolę od wujka i gra na niej raz na pół roku, może zapomniał, że konsola leży

## OMEGA BOOST ZA FRAJER(ÓW)

**Game Boy i Pokemony.** Obecnie na rynku istnieje około 450 gier pod Game Boy'a. Do najsłynniejszych z pewnością można zaliczyć „Pokemon”, hit stworzony specjalnie dla Game Boy'a. Pokemon Red, Blue, Yellow, Green różnią się między sobą jedynie drobnymi szczegółami. W grze jesteś chłopcem (sam wybierasz imię) z małej wioski Pallet Town. Na początku gry dostajesz jednego Pokemona (w Red, Blue, Green wybierasz jednego z trzech, a w Yellow dostajesz Pikachu - przedstawiony na ilustracji). Razem ze swoim dzielnym towarzyszem wędrujecie, walczyście z dzikimi Pokemonami, łapiecie je, zdobywacie odznaki. Prawie każdym miasteczkiem jest sklep z artykułami pokemon, Pokemon Center czyli lecznica pokemon, Gimnazjum. W Gimnazjum możecie zmierzyć się z liderem miasta. Gdy go pokonasz, zdobywasz odznakę.

Ten bełkot pochodzi z niewątpliwie wiarygodnego i cenionego źródła informacji, jakim jest Gazeta Wyborcza. Pan dziennikarz tak przygotował się do pisanie artykułu, że wynalazł zielonego Pokemona. Gratulacje. Omega leci do Łukasza Kryńskiego.

pod szafą... Według Sony konsol PlayStation sprzedawano w Polsce kilkaset tysięcy. Nie ma bata, żeby wszystkie trafiły do samych sensownych ludzi. Ale też nie jest chyba tak źle, jak to opisujesz. Piszcie do nas. Trzeba będzie chyba spróbować zbadać skalę tego zjawiska w naszym pięknym kraju...

Jezu!! To trzeba usłyszeć na własne uszy!! Nie muszę dodawać, że wszyscy autorzy tych tekstów zaopatrują się na stadionach i noszą piękne, nowiutkie, markowe dresiki. SODOMA. To wszystko co chciałem przekazać, uff muszę powiedzieć, że mi lżej.. POZDRAWIAM.

Jaunty

Dzięki za list. I nie przejmuj się. I tak nic się w tej sprawie nie da zrobić. Tak jak pisałem wyżej - w każdej dziedzinie rozrywki trafiają się ludzie niezbyt do niej predystynowani.

## NIE MA OPISU BEZ GRY

Ahoj Bananie !!!! Jestem cholernie wielkim fanem gier na konsolki (a dokładniej N64 - ta konsola RULSI!). Tylko mam jedno pytanko: czemu nie było w marcu recenzji BANJO TOOIE (jednej z ostatnich lepszych gier na tę konsolkę). Miało być w marcu, a tu co?!? Wytlumaczcie się! Nara !!!!

cool\_raptor

Dosyć trudno jest nam napisać recenzję bez gry, a BANJO TOOIE jeszcze do nas nie dotarło. Jak tylko ją dostaniemy - możecie być pewni, że pojawi się recka. A na pocieszenie - tak pożądaną przez wszystkich posiadaczy N64 opis przejścia nowej ZELDY. Mam nadzieję, że to pozwoli wam zabić czas w oczekiwaniu na nowe przygody miśka i ptaka.

## NOLSTER EGO

Cze Banan. Od razu powiem, że sprawa o jakiej piszę jest bardzo delikatna. Piszę do was bo nie chcę mieć na karku glin i komandosów z GROM'u.

W ostatniej chwili!!!

Już mówię, o co chodzi. Moja xywka brzmi bardzo podobnie jak xywka waszego qmpla z redakcji: nOlStEr. I co z tego-zapytacie, ale ja jestem uczciwy (no, prawie) i dlatego chciałbym, aby Nolster wyraził swoją zgodę żebym mógł z niej jeszcze



korzystać. Gdyby miał coś przeciwko temu w ostateczności mogę ją zmienić na ^nOlsTeR^.

Łatwo będzie was rozróżnić - szczególnie w rozmowie...

W sumie dzięki za to, że w ogóle pytasz. Wydaje mi się, że powinniście dogadać się w tej sprawie z Nolem - zależy przecież od tego, który z was zaczął używać tej ksywy jako pierwszy. Natomiast tak naprawdę nie jest to specjalnym problemem, tak długo jak jedna osoba nie stara się podszywać pod tę drugą. Ja sam robiąc materiał o DeCe Necie podczas wybierania nicka non stop napotykałem się na innych Bananów. Nie da się ukryć, że nie jestem ani pierwszym ani ostatnim gościem, który identyfikuje się z tym lekko wygiętym i podłużnym owocem. Bardzo zdrowym i smacznym zresztą. I co z tego? Nic. Kilka razy przypadkiem namierzyłem innych Bananów udających mnie, ale tak to już w życiu bywa.

Przy okazji kilka słów o gazecie. Przydałoby się coś jak Pchli Targ. I nie mówicie mi, że nikt nie przychodzi do was takich ogłoszeń bo sam raz wysłałem... Gdybyście mieli chęci i możliwości zrobicie jakiś kącik o humorze zamiast tych bzdetnych reklam.

nOlsTeR

Nie dajemy reklam z chęcią zapełnienia numeru bardzo efektownymi i przyciągającymi oko materiałami graficznymi. Dzięki tym reklamom możemy utrzymać cenę pisma na takim poziomie, na jakim jest i wydaje mi się, że w sumie dla was - to w porządku. Poza tym raczej nie wydaje mi się, żeby wprowadzanie kącika z humorem było dobrym pomysłem. Jeżeli pisalibyście całe stopy zabawnych i pełnych poczucia humoru listów, to rubryka taka powstałaby samoistnie. Ale na razie czuję, że sprawa byłaby zrobiona na siłę.

A poczucie humoru nie jest równoznaczne z opowiadaniem dowcipów. A zresztą te najśmieszniejsze i tak nie miałyby:

- żadnego związku z grami, i
- przywzrostego zakończenia.

Więc nie miałyby to sensu. Nieprawdaż?

## RADYKAŁ

W odpowiedzi na apel o listach innych niż tylko te o konsolach i przewadze jednych nad innymi postanowiłem uraczyć was taką perełką. Co wy na to?

Czuję potrzebę podzielenia się, kilkoma wyjątkowo odkrywczymi wnioskami.

1) MGS vs RAYMEN2 (nie każdy by podjął wyzwanie porównania ich:)

Może jestem pierwszą osobą, która to pisze ale MGS to niezbyt wciągająca gra z bardzo monotonna grafiką, która po 30min zaczęła mnie przygnębiać, a MGS2 nie wygląda dużo lepiej - wolę pograć w kolorowego (do bólu) Raymana:) R2 won.

Tak dla wyklarowania sytuacji, jak rozumiem autor używa słowa "won" w angielskim, a nie polskim jego znaczeniu.

2) VF3 vs SC

Miałem już SC coś ze 2 tygodnie i zacząłem uważać się za "kozaka" - potrafiłem wywinąć kilka efektownych (zamierzonych) kombosów więc pewnego razu przychodzi ojciec i 2 Ruskich, patrzą jak gram coś tam mamrocą niezbyt zrozumiałego, no dobra dałem im pada i co się okazało?

PRZEGRAŁEM i to nie raz, oni poprostu nawalali po klawiszach byle szybciej co czyniło ich b. trudnymi do pokonania... w SB albo VF nigdy by to nie miało miejsca. Naprawdę w SC można chwilę pocieszyć oko ładną grafiką ale prawdziwe turnieje wolę rozgrywać w VF3tb. VF won.

Tu się akurat nie zgodzę. Z moich obserwacji wynika, że dosłownie w każdą grę amator może wygrać ze średnio doświadczonym graczem. Natomiast w mało którą początkujący rozwała w grze naprawdę dobrego gościa bez żadnego

- *handicappu. Wyjątkiem są tu gry rodzaju BUSHIDO BLADE. Dlatego też sądzę, że jest to raczej kwestią mało krytycznej oceny własnych umiejętności, a nie masherskich możliwości gry.*

3) R2 vs SPYRO

Tak swoją drogą zachwycacie się R2, który nie dorasta do szponów małemu smoczkowi to 3D w R2 jest ściemą prawdziwa swoboda to SPYRO! SPYRO won.

- *Mam dla ciebie jedno słowo: kwestia gustu. A poza tym sytuacja robi się niebezpieczna, kiedy zaciera się granica pomiędzy sequелеm a mission packiem. A tak jest ostatnio z przygodami sympatycznego smoczka...*

Mam pytanie: nie wiecie gdzie mogę kupić PlayStation2 z 2 padami za 400zł, najlepiej gdyby w cenie zestawu była jakaś gierka - dajmy na to Sshenmue?

Trudne pytanie. Spróbowałbym w NibyNibyLandzie.

Back to the reality. Mam 400zł ale DC kosztuje 700 więc chce wykorzystać kumpla, żeby przywiózł DC z za wiekiej wody (99\$) i tu zaczęły się wątpliwości: BŁAGAM odpisz czy gierki ze stadionu będą miały jakieś obiekty przed działaniem w NTSC i czy można kupić jakąś przejściówkę aby móc "multisystemowy" Elemis był w stanie nacieszyć moje oko grafiką w NTSC.

Z przykrością donoszę, że nie możemy pomóc Ci w tej sprawie. Nie możemy i nie chcemy.

Z góry dziękuję za poratowanie mnie w tych ciężkich chwilach.

Ps. Czemu konsole w dużych sklepach albo nie są włączone albo nie można na nich pograć? W końcu taka chyba powinna być idea wystawiania ich. Zapytana obsługa odparła: "joysticki nie są podłączone" .....!!!!!!#!#@\*#&\$!

Fachowa odpowiedź. Na przyszłość staraj się brnąć dalej i nie przestawaj do momentu, w którym nie podłączą ci konsoli z włączoną grą, albo wyrzucą za drzwi.

## ON, ONA I KONSOLA

Mam kilka przemyśleń w związku z tekstem, który przeczytałem w którymś z N+.

Piszesz tam, że trudno pogodzić granie z życiem prywatnym. Moim zdaniem w twoim przypadku jest to sprawa całkiem jasna - taką mam pracę. A ja?

Gram odkąd pierwszy raz jakieś 18 lat temu zetknąłem się z ZX Spectrum. Potem Atari, Commodore i wreszcie PC 286 (pamiętasz te czasy? - Zybex na Atari rządził). Po jakimś czasie kupiłem PSX, którego później sprzedałem. Jak się domyślasz mam dobrze ponad 20 lat, żonę, pracę i studia i nie mam wymówki, że taką mam pracę. Pracuję na kierowniczym stanowisku i często wyjeżdżam. W związku z tym, jakieś 6 miesięcy temu kupiłem DC aby sobie móc pograć w hotelu. Uwierz mi, w takim natłoku zajęć ciężko jest sobie poradzić. A granie u mnie to już choroba - nie pamiętam chociaż jednego dnia w ostatnich latach, żeby w coś nie grał. Często muszę czekać do późnych godzin nocnych aż żona pójdzie spać, żeby móc włączyć mojego DC. Ale wystarczy użalania się nad sobą, jednak wiem, że w porównaniu z innymi - masz wymarzoną sytuację.

Zdaję sobie z tego sprawę. Moim marzeniem, jeszcze na długo przed tym jak zacząłem pracę związaną z grami w Secret Service, było: mieć kiedyś darmowy dostęp do wszystkich najnowszych gier jakie będą się pojawiały. Ziściło się, kiedy w redakcji SS'a stanąłem przed dużą szafą, w której w bardziej lub mniej równych rządach stały gry. Było ich mnóstwo.

- *I wtedy zrozumiałem, że oto spełniło się jedno z moich marzeń. Nie mam ich zbyt wiele. I tym bardziej cenię to.*

Parę słów o DC. Konsola fantastyczna, jeszcze nigdy na żadnym sprzęcie nie grałem tyle co na DC. Wiadomość o jego śmierci lekko zachwiała moją wiarą w tę konsolę, ale nic nie trwa wiecznie. Szkoda tylko, że w tym przypadku trwało to tak krótko. Teraz czekam na premiery kolejnych gier, no i na premierę Xboxa. Proszę jeszcze o apel na łamach Gazety:

ZWRACAMY SIĘ Z PROŚBĄ DO WSZYSTKICH ŻON GRAJĄCYCH MĘŻCZYZN - TROSZECZKĘ WYROZUMIAŁOŚCI, TO NIE JEST ZBOCZENIE, CIESZCIE SIĘ, ŻE NIE PIJEMY ALBO...

Wytrzymałości w stosunku do swojej dziewczyny życzy:

Gargu

Gratuluje wytrwałości w codziennym zaspokajaniu fizjologicznych potrzeb związanych z graniem. Natomiast przy okazji Twojego apelu przyszedł mi do głowy pewien pomysł. Oczywiście przyłączamy się do niego, ale przy tym zachęcam wszystkich żonatych i dziewczynowatych chłopaków do zaproszenia swojej piękniejszej połowy do napisania do nas listu. Na temat tego, jak one widzą wasz nałóg, co czują w stosunku do konsol i czy same naprawdę nie widzą w konsolowej rozrywce niczego ciekawego. Listy ślijcie z dopiskiem "Ona i konsola". Najciekawsze listy opublikujemy i nagrodzimy. Aha - możecie wrzucić do kopert zdjęcie swoich pięknych pań, jeżeli chcecie pochwalić się nimi innym graczom.

## BONUSOWE DZIAŁY

Ostatnio w moje ręce wpadł miesięcznik internetowy o konsolach. Fakt faktem, że to nie N+, ale bardzo spodobały mi się dodatkowe działy: Anime, kącik filmowy, przegląd zachodniej prasy. Pomyślałem sobie, że super by było gdyby takie działy ukazywały się w mojej ulubionej gazecie. Wiem, że N+ to miesięcznik konsolowy, jednak dawniej w Secret Service występowały takie działy. A więc może poświęćcie kilka stron na takie rzeczy.

PS. Poza tym powinniście wznowić publikację działu "No Comments" - był naprawdę niezły.

Eden

W SS'ie działy te były tematem wielu kontrowersji - listy dotyczące sensu zakładania kącików dotyczących tematów okołogrykowych zawsze budzą niezdrowe emocje. W naszym przypadku wybór jest prosty. Ciekawych gier do opisanego, plotek na ich temat do powtórzenia oraz wydarzeń na rynku konsol do skomentowania jest zbyt wiele, żebyśmy mogli poświęcać część stron na tematy nie związane z grami. Piszemy o grach i konsolach. Tylko. Natomiast co do działu "N(e)O Comments" - to być może rzeczywiście do niego wrócimy.

## ROZWIĄZANIE KONKURSU EA SPORTS z N+29 (nagrody - 4 gry na PS2)

- Odpowiedź 1: Tak, Emmanuel występuje w FIFA 2001
- Odpowiedź 2: Mariusz Czerkawski występuje w NY Islanders
- Odpowiedź 3: W SSX2 za heblami stoi Mixmaster Mike
- Odpowiedź 4: Tor F1 wiodący przez miasto to oczywiście Monte Carlo

### Zwycięzcy:

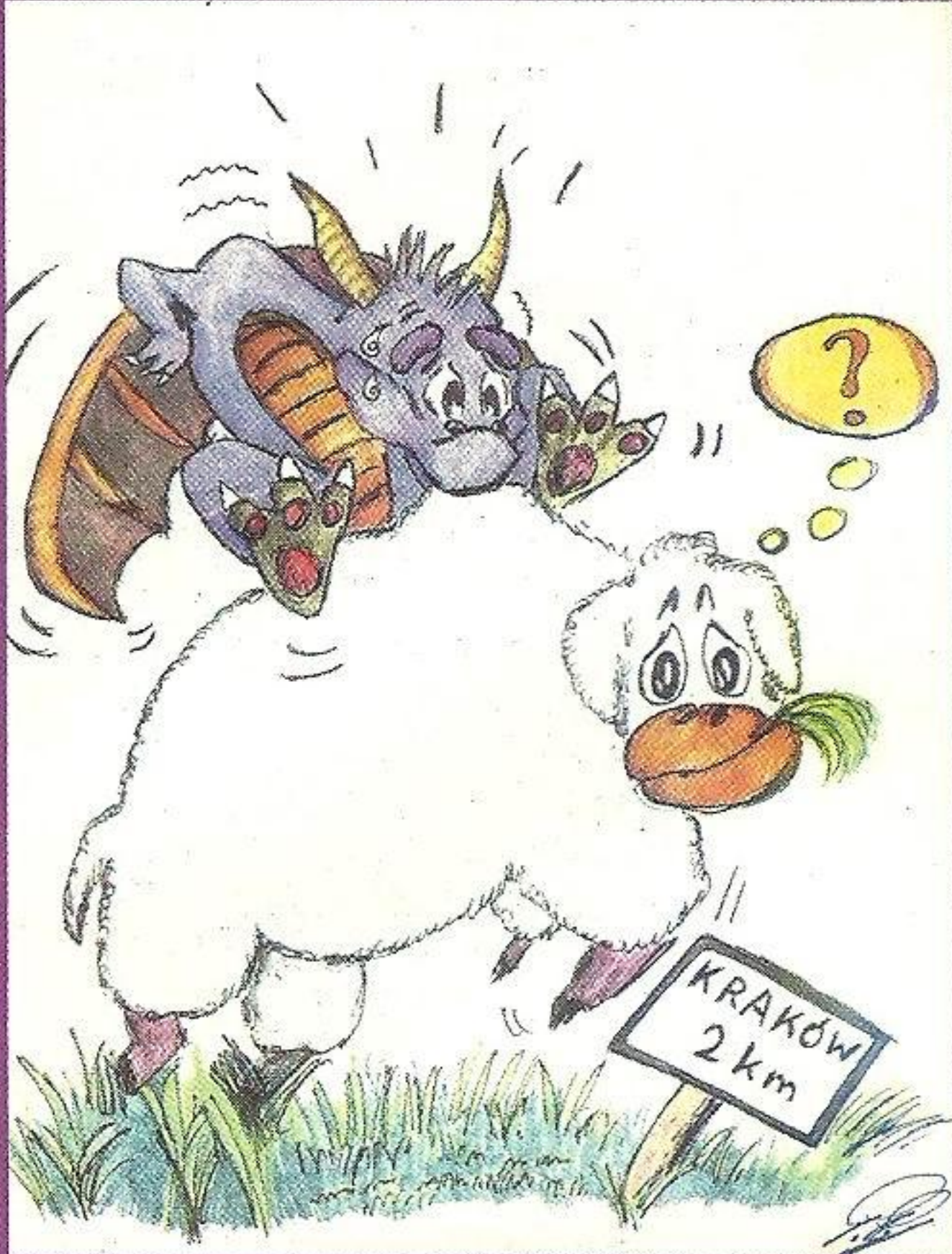
- Gra NHL 2001 - Michnicki Tomasz z Lidzbarka Warmińskiego
- Gra FIFA 2001 - Kamil Kuczek z Węgrzyc Wielkich
- Gra F1 CHAMPIONSHIP - Wojciech Furtak z Gdyni
- Gra SSX - Przemek Markowiak z Nowej Soli



# Galeria NEO PLUS

Cześć! Dzięki za smocze rysunki - konkurs uważamy za rozwiązany. Ostatnio zauważyłem, że rysujecie ciągle tych samych bohaterów... Choć w sumie to normalne - ja też najchętniej publikowałbym rysunki postaci z gier Capcom. No, dobra, zasiałem ziarno. Spróbujcie skrobnąć coś fajnego na następny miesiąc. [G-Ash]

PATRYK PIEŚCIŃSKI - latawiec + gra Spyro 3. Jak zwykle.



JAREK MAJEWSKI - latawiec + gra Spyro 3



MARCIN GARELA - Całkiem fajne, szkoda, że robione na szybko.



MICHAŁ BRONISZEWAKI - Czuję inspirację MANGA i ANIME...



ANIA MUCHA - fajna wyklejanka! Przyslij nam coś jeszcze...



TOMASZ KUDŁA - BETTER LUCK NEXT TIME...



EMILKA KUJAWA - GRA + LATAWIEC. FARBY.







## Double Shock PS2

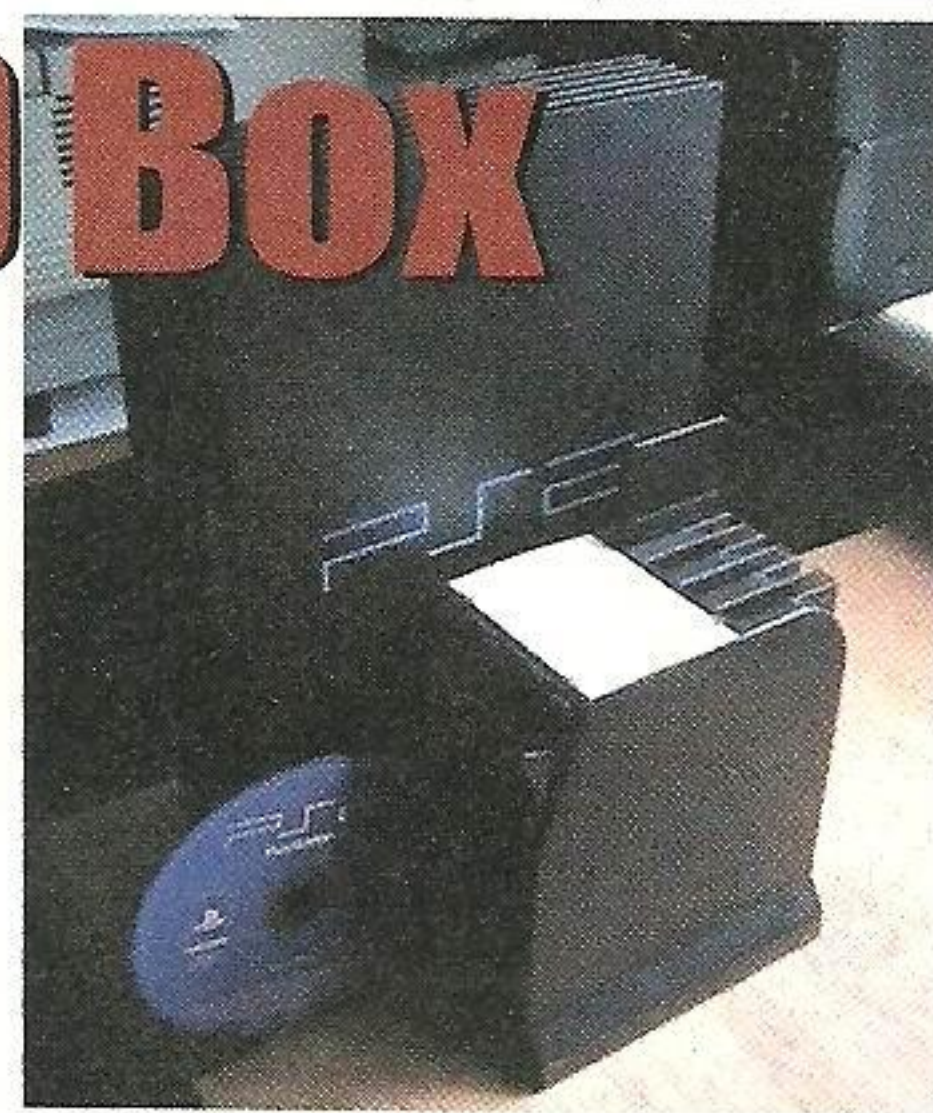
Jest oczywiście joypadem do PlayStation 2, który w założeniach nie powinien różnić się niczym od oryginalnego joypada Sony. Pada owego wyprodukowała firma Gameinits i właściwie poza nadrukami nie różni się on niczym od swojego oryginalnego pierwowzoru. Gdyby zagłębiać się w detale okaże się, że kilkoma elementami się jednak różni. Po pierwsze jest nieco cięższy, po drugie jego przyciski są wyższe. Jak pewnie wiecie, pad Sony ma też analogowe przyciski, które zdolne są do rozpoznawania 256 poziomów nacisku - skoro są wyższe, to i wygodniej na nich grać. Jak więc jest? Taniej, ciężiej, ale wygodniej wciskać - testy na grze GRAN TURISMO 3 zadowolili nas stuprocentowo.

Kontakt: Manta (022) 643-54-20

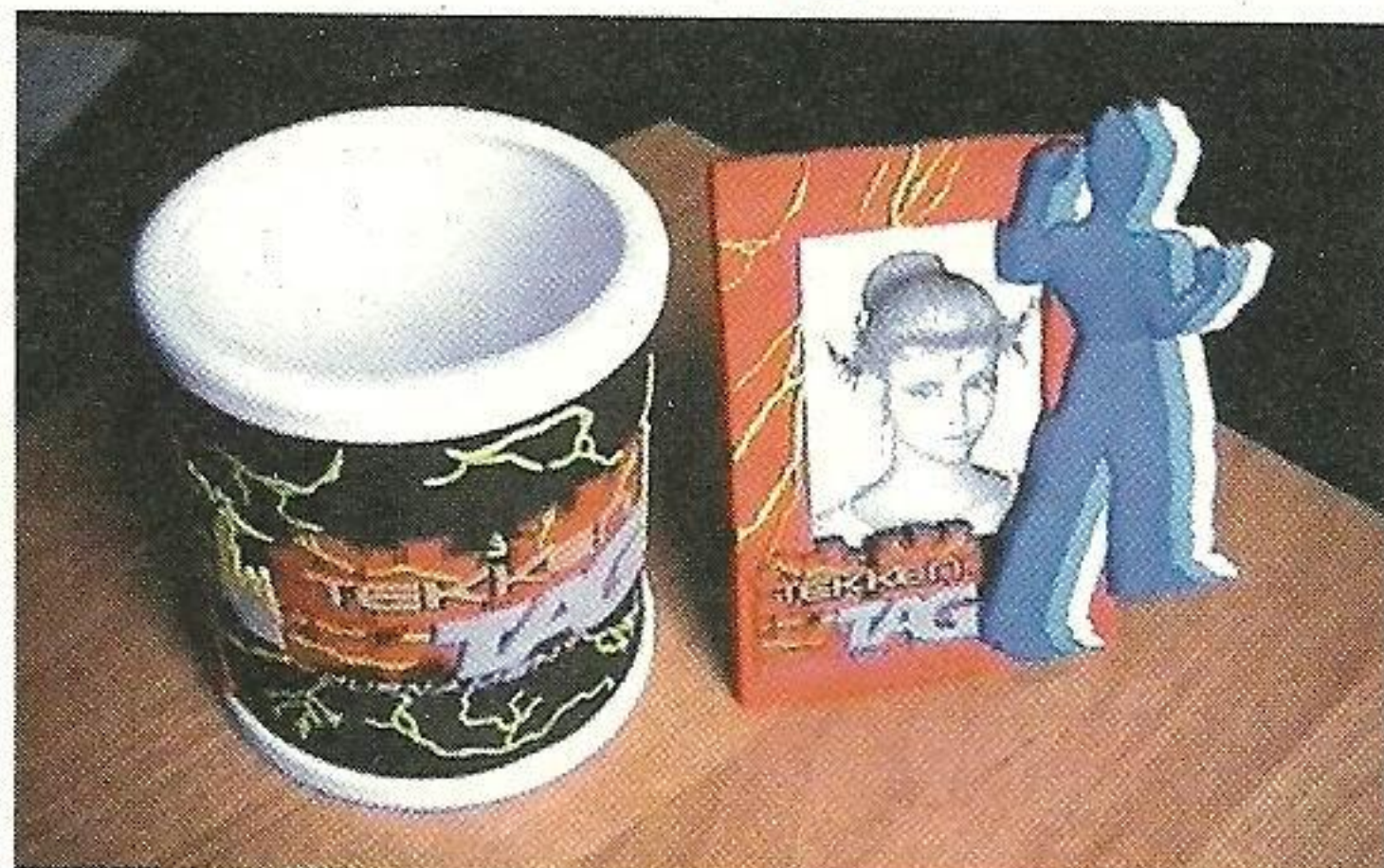
## Vertical Stand with CD Box

VERTICAL STAND WITH CD BOX - to podstawka pod PlayStation 2. Tak, tak - nie mylicie się. Kolejny miesiąc i kolejny odcinek serialu pt. "Podstawki do PS2". Tym razem, dzięki nowej podstawce możemy znów ustawić konsolę pionowo, a do tego jeszcze wsuwać i wysuwać płyty z umieszczonego obok pudełka. Na jednej osi obrotu umieszczono dziesięć kieszonek na płyty, każda ma małe filcowe wstaweczki, które zabezpieczają płytę przed porysowaniem. Ponieważ jednak można wstawiać tam tylko gołe płyty, rodzi się pytanie: na co to jest miejsce? Odpowiedź a: na piraty, które sobie nabieramy, bo nie mamy pudełek? Odpowiedź b: na najczęściej używane ostatnio gry, żeby leżały sobie obok pudełka? Ciężko powiedzieć. Podstawka wygląda masywnie - jest wykonana z czarnego, półprzezroczystego plastiku - i powinna dobrze pełnić swoją funkcję... Na czym by ona nie polegała.

Kontakt: Manta (022) 643-54-20



## TTT cup and photo



TEKKEN TAG TOURNAMENT CUP AND PHOTO - z naszego (i waszego) ulubionego cyklu: po co jestem? - dziś kubeczek i ramka na zdjęcie. Stricte jest to plastikowy kubek z napisem TEKKEN TAG TOURNAMENT - plastikowy, wytrzymujący temperaturę do 110 stopni Celsjusza o pojemności 270 mililitrów. Narysowano na nim sylwetkę Jina i logo TTT. Drugi element zestawu to mała ramka na zdjęcie - nieco większe niż legitymacyjne. Na niej znów logo TTT i sylwetka Jina, tylko tym razem nie czerwona, a niebieska. Jeśli więc masz dziewczynę, a kochasz bardziej TTT, to możesz dla niepoznaki wstawić jej zdjęcie w tę ramkę i udawać, że to nią tak się zachwycasz. Taki mamy właśnie patent na wykorzystanie tego cudownego zestawu.

Kontakt: Manta (022) 643-54-20

## Z OSTATNIEJ CHWILI!



Jak wiecie, PSOne w założeniu ma być przenośną konsolą. Jednak po pokazaniu zdjęć swojego ekranu Sony śpi, nie podając terminu premiery europejskiej. Inne firmy wzięły sprawy w swoje ręce i... Dosłownie w ostatniej chwili wpadły nam w ręce dwa widoczne na zdjęciu przedmioty wyprodukowane przez firmę Mad Cow. Są to: przenośne źródło zasilania do PSOne (ta przypominająca odkurzacz kieszonka z prawej strony) oraz szkło powiększające, dzięki któremu ekranik będzie wydawał się większy. Do kompletu brakuje nam jeszcze ekraniku, który miał przyjść w tej same paczce, ale jakimś cudem mu się nie udało. Mamy jednak potwierdzenie, że wszystko jest na dobrej drodze i że ekranik już do nas idzie. Powinniśmy zdążyć pobawić się całym zestawem i opisać go dla was w następnym numerze... Trzymajmy kciuki za pocztowców.

## PSOne Supercharger

PSONE SUPERCHARGER- to tym razem bezdyskusyjnie hit tego numeru. Jest to mianowicie wstawka do PSOne i Playstation pozwalająca na grę w TEKKEN TAG TOURNAMENT na tych konsolach! Z początku wychwytywałam na ekranie obniżenie jakości grafiki, ale w końcu złożyliśmy to na karb czepialstwa - to się po prostu sprawdza! Jest jednak podobno inna funkcja tego urządzenia - ma ono wysłać za pomocą sieci telefonii komórkowej informację do lokalnego oddziału firmy Sony z informacją o tym, czy używamy pirackiego oprogramowania na konsoli i czy korzystamy z chipa umożliwiającego grę na piratach. Postaramy się ustalić czy to prawda. Na razie otrzymaliśmy do testów jedynie prototyp urządzenia. Jego cena w Japonii, w przeliczeniu ma wynosić równowartość czterdzieści dolarów, działać będzie jednak tylko z japońskimi wersjami konsol. Wydanie w USA planowane jest na początek maja i nastąpi zmiana nazwy na PSONE LIFE EXTENDER. Czy planowane jest dostosowanie wtórne innych gier na PS2 jeszcze nie wiadomo - wszystko zależy od sukcesu TTT. Urządzenie przypomina nieco większą kartę pamięci i wtyka się je w port kart. Potrzebuje osobnego zasilania 3.5V, które można mu zapewnić przez baterie, albo zasilacz. Zasilacz nie jest dołączany do kompletu.



## Worm Light



To oczywiście lampka do GameBoyów. W jej skład wchodzi... lampka... Hmm... Bo to jest jednoczęściowe. Mamy zielony kabelek z drucikiem w środku. Z jednej strony wtykamy do bocznego portu GameBoya, ustawiam, jak nam wygodnie, a lampka z diodą pobiera energię z kieszonki... hmm... Całość jest dostępna w siedmiu kolorach, a nie tylko w zielonym, jak napisałem i generalnie zasługuje na pochwałę za prostotę pomysłu. Kontakt: Manta (022) 643-54-20

## Super Power Kit



MADCOW SUPER POWER KIT - to morderczy zestaw przystawek do GameBoya Pocket i Game Boya COLOR. W skład tego combosa wchodzi: zasilacz, wkładka na akumulatorki, głośniczki z lupą, gałka i powiększone przyciski, link do łączenia dwóch kieszonolek i torba na GBC, a dodatkowo paseczek do noszenia konsolki. Trzeba powiedzieć, że całość wygląda imponująco. Wykonana jest solidnie, z półprzezroczystego plastiku i jeśli złożyć wszystko do kupy, kieszonolek wygląda jak Transformer.

Kontakt: Manta (022) 643-54-20



# NIEZBEDNIK KAŻDEGO FANA DREAMCASTA

NEO PLUS PRZEDSTAWIA DEFINITYWNA KSIĄŻKĘ DLA POSIADACZY DC

oficjalny produkt Neo Plus, zawiera nie publikowany wcześniej materiał

konsolowe kompendium 3

## Dreamcast

### DOKŁADNE OPISY

- Soul Calibur • Shenmue
- Dead Or Alive 2 • Crazy Taxi
- Jet Set Radio • Grandia II
- Quake III Arena • Rayman 2
- Marvel vs Capcom 2
- Virtua Fighter 3 • Urban Chaos
- Resident Evil - Code Veronica
- Resident Evil 2 • Resident Evil 3
- Tomb Raider 4 • Tomb Raider 5
- Metropolis Street Racer
- F355 Challenge • Power Stone 2
- Virtua Tennis • Sega GT • Shadow Man
- Ready 2 Rumble Boxing Round 2
- Tony Hawk's Pro Skater
- Tony Hawk's Pro Skater 2
- Soul Reaver • Capcom vs SNK
- Phantasy Star Online • Spawn
- Street Fighter III • Record of Lodoss War
- ...i inne!

**BONUS** tysiące tipsów i kodów do gier!

**JUŻ W  
MAJU!**

**Zamów  
już dziś!  
Kupon  
na  
stronie  
92!**

## DEFINITYWNA LEKTURA DLA WSZYSTKICH POSIADACZY DC

- Kompendium 3 DC to ponad 40 opisów do największych hitów w bibliotece Dreamcasta
- Opisy, których nie znajdziecie nigdzie indziej: Soul Calibur, Dead Or Alive 2, Sega GT, Virtua Fighter 3, Quake III, Jet Set Radio, Metropolis Street Racer, Marvel vs Capcom 2 i inne!
- Tysiące kodów i tipsów do niemal wszystkich dostępnych gier na Dreamcasta
- Wyciśnij wszystko ze swoich ulubionych gier: Shenmue, RE Code Veronice, Virtua Tennis i masy innych pozycji





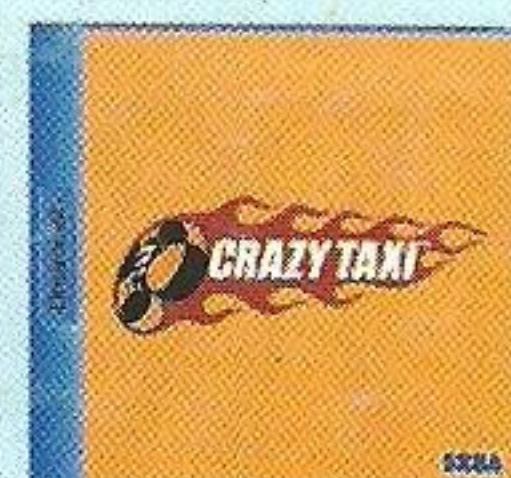
DC-UK: 5/10



DC-UK: 6/10



DC-UK: 7/10



DC-UK: 9/10



DC-UK: 8/10



DC-UK: 9/10



DC-UK: 9/10



DC-UK: 6/10



DC-UK: 9/10



DC-UK: 9/10



DC-UK: 5/10



DC-UK: 9/10



DC-UK: 6/10



DC-UK: 5/10



DC-UK: 9/10



DC-UK: 6/10



DC-UK: 7/10



DC-UK: 8/10



DC-UK: 8/10



DC-UK: 7/10



DC-UK: 7/10

TO



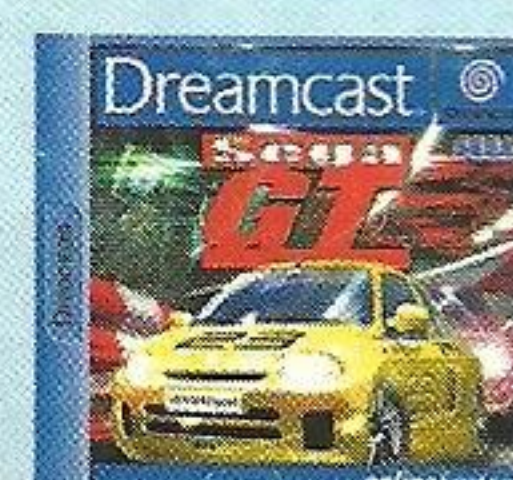
DC-UK: 10/10



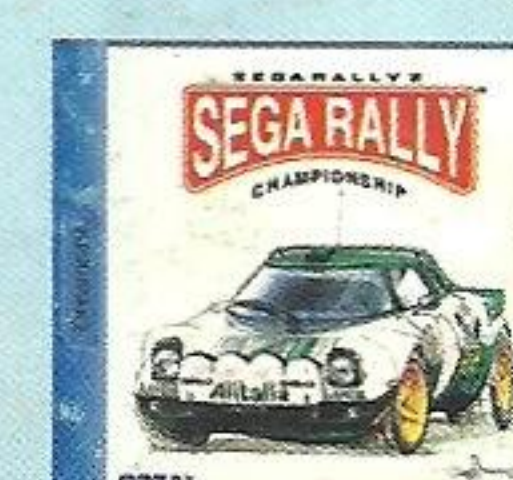
DC-UK: 10/10



DC-UK: 10/10

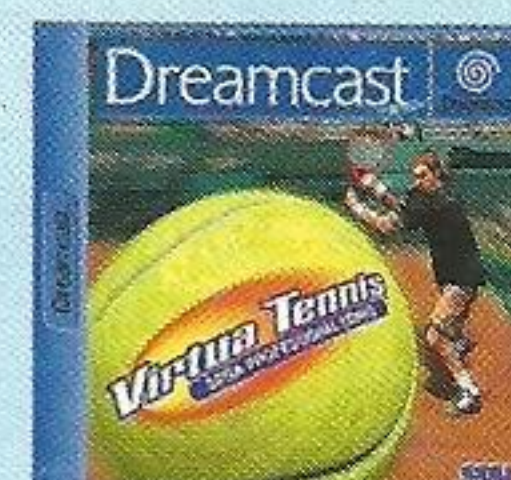


DC-UK: 7/10

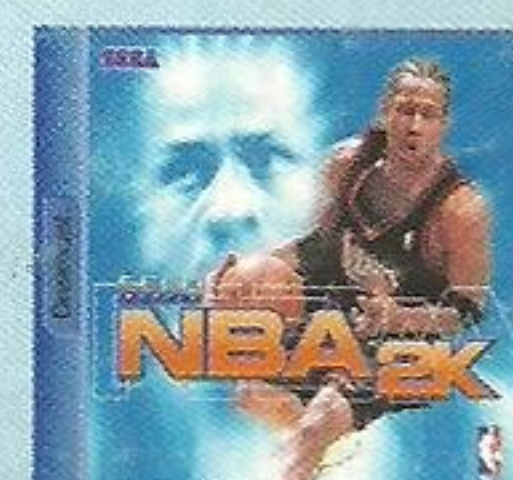


DC-UK: 7/10

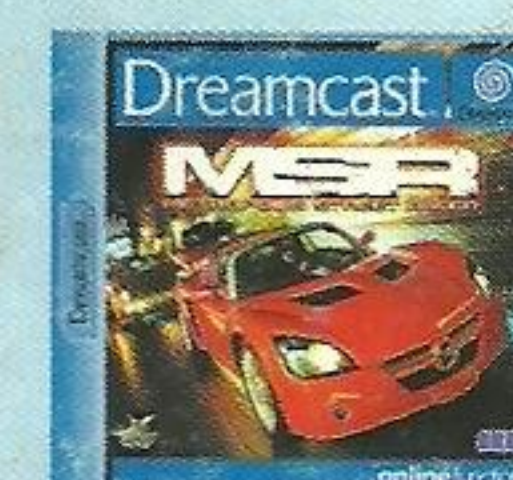
NIE JAJA



DC-UK: 9/10



DC-UK: 8/10



DC-UK: 10/10

699,-



DC-UK: 7/10



DC-UK: 9/10

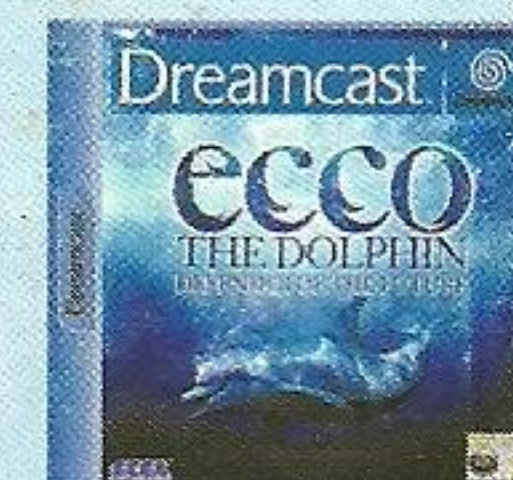


DC-UK: 8/10



DC-UK: 9/10

GRAMY DALEJ



DC-UK: 8/10



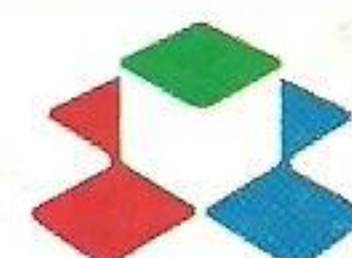
Dreamcast

www.dreamcast.pl

39 % oferty gier to Mega Hity i Hity: oceny od 8-10/10  
42 % oferty to tytuły Bardzo Dobre i Dobre: oceny od 6-7/10  
11 % oferty to gry przeciętne: oceny 5/10  
9 % gier to pomyłka przy pracy: oceny 3-4/10  
\* dane na bazie DC-UK Magazine, liczba gier w teście 153.

Lanser.net S.A.  
Władysławowo 30a  
82-300 Elbląg  
tel. /055/ 2 363 363  
fax: /055/ 2 363 366

www.lanser.net



Lanser.net